V. évfolyam 3. szám, 1994. március

576 KByte

Számítástechnikai magazin

168,- Ft

BUBBA 'N' STIX

Itt a botom, nem disznóláb

KASTÉLY MEGOLDÁS

GABRIEL KNIGHT

SKIDMARKS

Kapcsold az ötödik sebességet!

Legacy of SORASIL

ÜDVÖZLÜNK A XXI. SZÁZADBAN!

MEGÉRKEZTEK A JÖVÔ SZÁZAD SZÁMÍTÓGÉPES KELLÉKEI AZ 576 KByte ÜZLETEIBE.

C64: 1.499.-
AMIGA: 1.499.-

- pisztoly markolatú kar
- 3 tűzgomb
- LED kijelzö
- 6 mikrokapcsoló

PC: 1.999.-
AMIGA: 1.799.-
C64: 1.799.-

- 9 mikrokapcsoló
- 4 tűzgomb
- kényelmes fogású kar
- auto-fire kapcsoló

AMIGA: 2.999.-
PC: 2.999.-

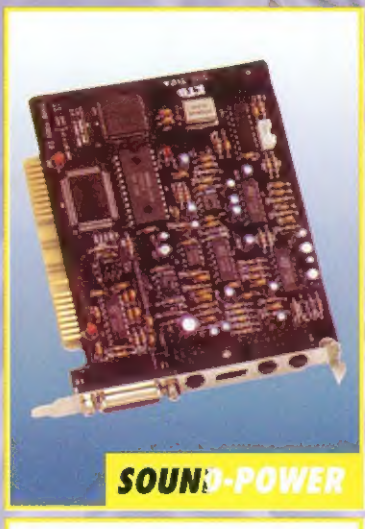
- maximális érzékenységü
- 2 gombos egér

PC: 2.499.-
AMIGA: 2.499.-
C64: 2.499.-
Snes: 2.499.-

- mikrokapcsolós vezérlés
- 6 tűzgomb

C64: 1.599.-
AMIGA: 1.599.-
NES: 1.999.-

- 8 mikrokapcsoló
- 4 tűzgomb
- pisztoly markolatú kar
- LED kijelzök



PC: 9.999.-

- S. BLASTER kompatibilis
- beépitett MIDI interface
- 2 fejhallgató és mikrofon bemenet

PC: 1.999.-

- a formatervezés magasiskolája
- állítható dölésszögü kar
- kézreálló tűzgombok
- a kar önmüködöen középre pozicionál

C64: 3.999.-
AMIGA: 3.999.-

- szabad mozgást segitö extra hosszú kábel
- érzékeny mozgás érzékelö
- repülö és autó-szimulátorokhoz ajánlott

576 KByte

TARTALOM

Üdv a Nagyérdeműnek! Információktól duzzadó márciusi számunk csúcs a maga nemében: félszáz újdonságról olvashattok benne, ha figyelmesen böngészgetitek!

BUBBA 'N' STIX

Itt a botom, nem disznóláb! Markold meg Te is a tiédet, nyomogasd a tűzgombod és élvezd a játékot...

4

SUBWAR 2050

Némó kapitány XXI. századi (rém)látomása valóra válik a PC tulajdonosok számára. Ha ezt Verne megérhette volna...

38

SKIDMARKS

Kapcsold az ötödik sebességet, nevezz be az év versenyébe! Ilyet még nem pipáltál, az tuti!

44

GABRIEL KNIGHT

Még Stephen King is beleremegne, annyira hátborzongató a brilliáns megoldásokat felvonultató thriller-játék.

46

HÍREK	2-3
BUBBA 'N' STIX	4
EXKLUZÍV	5
KASTÉLY TIPPEK	6-7
LEGACY OF SORASIL	8-9
QUEST FOR GLORY IV	10-11
SIM CITY 2000	16-17
COMPANIONS OF XANTH	18-20
SEGA ROVAT	22-27
NINTENDO ROVAT	28-29
WANTED: BATTLE COMMAND	30-31
CSEVEGŐ	32
MANGA MÁNIA	33
FANTAZMAGÓRIA	34
HEIMDALL 2	36
DARKMERE	37
SUBWAR 2050	38-39
DEMOCRACY /AMIGA + C64/	40-41
ÉRKEZÉSI OLDAL	42-43
SKIDMARKS	44
SECOND SAMURAI	45
GABRIEL KNIGHT	46-48

A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve bármilyen módon újra felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

ISSN 0865 - 8226
Nyomás: Zrínyi Nyomda Budapest (94.2543/3-66-22)
Felelős vezető: Grasselly István
Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Áprili Zoltán
Lapterv: Molnár Dénes, Kovács Ildi
Nyomdai előkészítés: Eredeti Bt.
Kiadja a COMGAME Gmk. 1026 Bp., Fillér u. 47/b.
Levélcím: 1389 Budapest Pf. 132.
Terjeszti a Hírker Rt, NH Rt,
Medvecz és Társa Kft, Newpress Kft
Előfizethető: 576 Kbyte (COMGAME Gmk), 1389 Budapest, Pf. 132.

576 KByte

HÍREK

"AMIT TUDNI AKARSZ EGY CÉGRŐL DE SOHASEM MERTED MEGKÉRDEZNI..."

CORE DESIGN

Úgy tűnik, a Core Design még jóidőre lát fantáziát az Amigára való fejlesztésekben, bár már jobbára csak 1200-esen és CD32-ön indulnak harcba, de ott szőnyegbombázásszerűen dobják piacra anyagaikat - melyek között minden stílus képviselője megtalálható. Egyenlőre csak demo formájában létezik legújabb "bombájuk", a *SKELETON KREW*, de már ez alapján is megállapítható, hogy nem mindennapi alkotás van készülőben. Tipikus a sztori: intergalaktikus háború van kialakulóban, melynek megelőzésére 4 fémpáncélba bújtatott izomkolosszust (köztük egy bombázó csajt) bérelnek fel, akik hősiesen végzik "szecskavágó" munkájukat. A fururisztikus történethez illenek a szereplők is: robotok, cyborgok, mechanikus ölőgépek. Az 5 fémes pálya úgynevezett izometrokus látképű, azaz 45 fokos szögben látszódó 3D-s helyszíneken kell előrenyomulnunk. A játék megjelenése júniusra várható (Amiga 1200 és CD32).

BINARY ASYLUM

Hallott már valaki a Binary Asylum nevű alkotógárdáról? Ha nem, akkor sem kell a szégyentől elvörösödnie, mert egy vadiúj csoportosulásról van szó, akik kifejezetten az Amigára szakosodtak és most készülnek első programjuk kiadására. A mű a *ZEEWOLF* nevet viseli, stílusa pedig egészen egyedi, bár három (h)ősprogramból is táplálkozik: a legendás Virus-ból, a népszerű Desert Strike-ből, legöregebb őse pedig a Thrust. Valójában egy 3D-s polygongrafikás helikopteres lövöldözésről van szó, de azért sokkal több lakozik a programban, mint egy mezei shoot'em up-ban. A helikoptermotívum a Desert Strike-ből ismerős, a Virus-ból azt örökölte, hogy gépünk a képernyő egy fix pontjához van ragasztva és a mozgás érzését a talaj és a körülötte levő tárgyak, objektumok hozzá viszonyított mozgatása adja. A gravitáció legyőzését és az állandó egyensúlyozgatást pedig a Thrust-ban láthattuk legelőször. Akkor tulajdonképpen mi a program sajátja?! A remek játszhatóság, a számtalan önállóan megoldandó harci helyzet és az Amiga 1200-esen eddig még igen ritkán tapasztalt sebességű 32 színű grafika (Amiga 500, 1200).

SILMARILS

A Silmarils nem tartozik a túl termékeny cégek közé, de ha egyszer valamibe belefognak, akkor azt maximális elánnal és erőbedobással teszik. Nemrég már beszámoltunk egy hamarosan megjelenő újdonságukról (Robinson's Requiem), amelyet most még meg is kontráznak! Hamarosan jelentkeznek ugyanis trilógiájuk harmadik epizódjával, az *ISHAR 3*-mal. Hogy lehet ez - kérdezhetitek sokan - hiszen Shandar-t az ördögi varázslót a második rész végén megölhettük?! A magyarázat: varázstudománya segítségével különválasztotta testét és lelkét és csak a teste adta át magát az enyészetnek, lelke új köntösbe (egy gigantikus sárkány bőrébe) bújva visszatér Ishar birodalmába. A játék főbb jellemzői: több mint 100 féle segítőtárs közül választhatjuk ki csapatunkat, 40 féle varázslat áll rendelkezésünkre harcaink során, melyek egy teljesen új "taktikai képernyőről" vezényelhetők le, filmszerűen animált átvezetőképek és jelenetek színesítik az élményeinket, előző részek karakterei újra felhasználhatók. A helyszínek nagyon változatosak, a városi kalandozások mellett dzsungelek, hegységek és katakombák is bejárhatók lesznek a játékban. (PC, Amiga).

MINDSCAPE

Ismét felemelkedőben van a szimulátorok világa, hiszen a kisebb nagyobb cégek sorra jelentetik meg a sebességben, grafikai megoldásokban, extrákban egymást túllicitáló alkotásokat - csak próbáljon az ember választani közülük. Sokan az életszerűséget tekintik vásárlásuk előfelté-

telének, de gyakori az a elvárás is, hogy minél gyorsabban a lényegre, a "lőd sz*rrá a farát"-effektusra térjen rá a játék. Nos, nekik kínál majd maximális élvezetet a Mindscape kiadásában megjelenő *EVASIVE ACTION*. A szimulátor tulajdonságok annyiban ki is merülnek, hogy egy pilótafülke ablakán szemléljük majd az égboltot, de ezen kívül már nem sok emlékeztet a klasszikus stílusra. Persze ez nem jelenti azt, hogy kisebb a játék élvezeti foka - csak más. Mivel a program sebességét a műszerek állandó felügyelése és kezelése nem lassítja, hiszen néhány kijelzőn kívül semmi mást nem kell megjelenítenie, ezért a külvilág sebessége maximális lesz. Négyféle különböző küldetés (1942-től a 90-es évek high-tech világa) közül választhatunk, ketten is játszhatjuk (via modem), saját és az ellenfél szemszögéből követhetjük a eseményeket osztott képernyőn (PC).

CORE DESIGN

Csak hogy az első hírben tett kijelentésem igazát bizonyítsam (a Core Design és a szőnyegbombázás esete), ismét következzenek ők, méghozzá egy ugyancsak ígéretesnek látszó anyaggal, melynek címe *BANSHEE*, a stílusa pedig shoot'em up. Vegyük a legendás '1942'-t, öltöztessük XXI. századbeli ruhába, adjunk hozzá egy csipetnyi fémes akciót és grafikát, tömörítsük mindezt 6 pályába és már elő is állt az új lövöldözős szupersztár. Az előtörténetből kiderül, hogy a Földön járunk, de egy másik idősíkban - ahol nem voltak világháborúk, ahol a technika fejlődése nem hajlott negatív irányba. Egy földönkívüli diktátor meg akarja hódítani a békés bolygót, de egy bátor repülőgép pilóta, Sven Svardensvart és a hű társa, egy Banshee típusú repcsije felveszi ellene a lehetetlennek tűnő harcot. A játék 6, fentről lefelé scrollozó pályából áll majd, melyek igazi csemegét ígérnek a lövöldözni vágyók számára. Extra felvehető fegyverek, ray-trace-elt aszteroidák és meteorok, állandó figyelmet igénylő akciók, filmszerű átvezetőképek és óriási végellenfelek színesítik a játékot. Megjelenése tavasszal várható (Amiga, CD32, PC).

LUCASARTS

Miért mindig a Jó oldalon álljunk a játékokban - fogalmazódhatott meg a LucasArts alkotógárdájában mikor kiötlötték, hogy *TIE FIGHTER* néven egy igazán 'rossz' X-Wing klónt hoznak létre. Természetesen ez alatt nem a kivitelezést kell érteni, mert az még az X-Wingen is túltesz, hanem azt, hogy a játékban a Sötét Oldalon állunk majd, mint Darth Vader vagy Boba Fett szárnysegédjei. A Star Wars filmtrilógia azon pontján kapcsolódunk be az akcióba, amikor a Lázadók kétségbe esve evakuálják bázisukat a Hoth rendszerből. Zöldfülükként csak mezei Tie-vadászokba ülhetünk, később azonban Tie-bombázók és Birodalmi Rombolók pilótáivá is fejlődhetünk - sőt a játékhoz teljesen új harci eszközöket is kreáltak az alkotók. Minden egyes küldetés több részfeladat megoldásából áll, amelyek szorosan kapcsolódnak az eredeti film jeleneteihez. A grafikai feltupírozásán a hangokra is nagy hangsúlyt fektettek a programozók: több mint 100 (!) digitalizált hangeffektet és párbeszédes részt építettek bele a játékba, amelyhez ezen túlmenően még egy komplett képregény is jár. (PC, CD-ROM).

ORIGIN

Aki valamennyire is ismeri az Ultima Underworld-öt, annak lehet fogalma arról, hogy az alkotógárda új fejlesztése, a *SYSTEM SHOCK* - amely a hírek szerint messze túlszárnyalja az előbbit - milyen megoldásokat fog majd tartalmazni. Hát igen, az Origin szerint sincs megállás a fejlődésben, ezért máris nekilátott egy minden eddigi korlátot áthágó sci-fi játék készítésének. A távoli jövőben játszódó sztori szerint egy űrhajó fedélzetén magunkhoz térve arra ébredünk, hogy egyedüli élőlényként a fedélzeten száguldunk a Föld felé. Az űrállomás főcomputere átvette az irányítást és azzal a tervvel irányítja az űrhajót a Föld felé, hogy átvegye ott is az irányítást (kicsit fura, nem?). Hogy ezt megakadályozzuk, be kell lépnünk a cyberspace-be és a számítógép ellen kell küzdenünk BENNE. A játék veszett grafikával készül, a régi előre/hátra/oldalra nézést a fel és lefelé való látás egészíti ki. A hátterek változatossága nem ismer határokat, a mozgatás sebessége pedig lélegzetelállító lesz. A hanghatások sem lesznek egyszerűek, a digitalizált effektek maximális hangulatot adnak majd a játéknak (PC, CD ROM).

Ennél izgatottabban már rég nem vártam játékra, mint a Core Design által fejlesztett Bubba 'n' Stix-re. Még készítésének legelején (úgy egy éve) volt szerencsém néhány pillantást vetni a játékra - mit mondjak: szerelem volt az első látásra. Végre egy olyan platform játék, ahol nem idétlen bónusz-bigyókat kell gyűjtögetni és nem az ellenfelek fejére kell ugrálni ahhoz, hogy kipurcanjanak, hanem egy kis gógyival kell megoldani mindkét problematikát.

A játék előtörténete enyhén szólva fárasztó, és a végcél elérése szempontjából lényegtelen is, úgyhogy inkább rátérek a lényegre. Bubba segítőtársa a feladatok abszolválásában egy stafétabotra emlékeztető pálca, amit mindig a kezében szorongat és tőle a világ minden kincséért sem válna meg. Kivéve persze, ha gondjai támadnak az előbbrejutással. Ekkor lép be a képbe az addig kézben szorongatott botocska és lép elő furkósbottá, baseball-ütővé, biliárd dákává, pajszerré, létrává, bumeránggá, főzőkanállá és még vagy egy tucat hasznos tárggyá. Ez így első hallásra kicsit érthetetlennek tűnik, de a játékkal játszva mindenre fény derül. Az orrunk előtt piszmogó ellenfeleket jól képen törülhetjük a botocskával, a megmászhatatlan falakon egy kis lyukat keresve beledughatjuk a pálcát, és arra felugorva létraként használva leküzdhetjük az akadályt, stb. Mindezeket 'rövid vagy hosszú 'tűz' + 'joystick ide-oda' kombinációkkal érhetjük el.

Ezek a dolgok persze még nem emelnék ki a platform játékok szürke tengeréből az anyagot, úgyhogy a készítők további ötletekkel is előrukkoltak. Rövid játék után is kiderül, hogy ész is kell a dologhoz, ugyanis mind az 5 pálya (Alien Forest, Space Port, Power Plant, Underwater Zone, Alien Zoo) tele van tűzdelve megoldandó puzzle-elemekkel. Hogyan juthatunk fel például egy magas falon, ha előtte két idegen lény veszekszik egymással, és az istennek sem akarnak odébbállni? Pofonegyszerű! Dobjuk oda az egyiknek a botunkat, mire az jól fejbe kólintja a társát, akinek akkora púp nő a fején, hogy arról elugorva könnyedén feljuthatunk a következő platformra. És miként szabaduljunk ki egy tök üres szobából, ahol csak egy hordó és egy falon levő lyuk a társunk? Mi sem egyszerűbb! A botunkkal billentsük fel a hordót, mire az veszett gurulásba kezd és mögüle elővillan egy nyílás. Kombináljunk csak! Mi lenne, ha a fali lyukba bedöfnénk a botocskát, vigyázva arra, hogy közben a fémhordó nehogy a falhoz lapítson, majd az ekkor kinyíló nyíláson át angolosan távoznánk?

És végül, de nem utolsó sorban a játék egyik legnagyobb erénye a csúcsszuper grafika, animáció és hanghatások. Bubba minden egyes mozdulata rajzfilmszerű, a hátterek élettel teltek, állandó mozgásban van minden a képernyőn. Gyakorta megijedhetünk fáktól, idegen lényektől, tárgyaktól, pedig csak a háttér szerepét töltik be - csak ők sem férnek a bőrükbe, izegnek mozognak állandó jelleggel. Érdemes rövid ideig elszórakozni azzal, hogy akció (dobás, ütés, ugrás) közben kockánként végignézzük a mozgássorokat a 'P' (Pause) gomb nyomogatásával. Élményszámba mennek játék hangulatos zenei betétei is, amin talán csak az apró zörejek, neszek, dobogások tesznek túl. Azt hiszem nem esek túlzásokba, ha kijelentem, hogy minden bizonnyal megszületett az 1994-es év mászkálós játéka a Bubba 'n' Stix személyében. Ha csak teheted, szerezd be - nem fogsz csalatkozni...

BUBBA 'N' STIX

ÉRTÉKELŐ

grafika	92%
hang/zene	89%
kezelhetőség	90%
kihívás	80%

ÖSSZHATÁS 92%

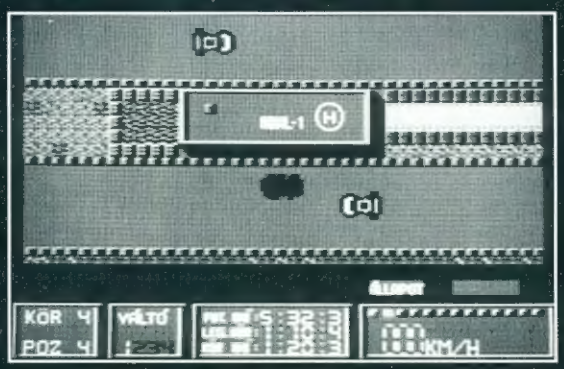
TESZTELVE: AMIGA 576 KByte

VERZIÓK: AMIGA

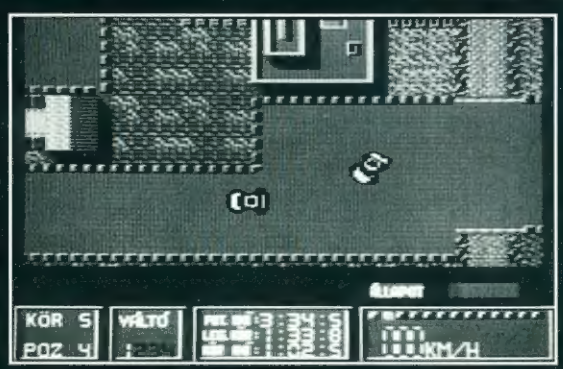
A LEGFRISSEBB MAGYAR FEJLESZTÉSEK C64-RE

Mint a rovat fejléce is hirdeti, ebben a hónapban is C64-es fejlesztéseket kapok lencsevégre. Igen, jól olvastátok, C64-es újdonságok! Számtalan hitetlenkedő megjegyzést kaptunk annak idején, amikor a Kastély és a Tetris kiadásába belevágtunk, hogy biztos beletörik a bicskánk, nincs már kereslet erre a géptípusra, ki venne MAGYAR készítésű és kiadású programot, meg ilyesmik... Azt hiszem a jóval 1000 példányon felüli eladási adatok bizonyítják ennek ellenkezőjét. Ma Magyarországon igen sokan nem engedhetik meg maguknak, hogy 'áttérjenek' egy fejlettebb rendszerre, ezért az ő igényeiket is ki kell elégíteni - ha már külföldön tojnak az egészre!

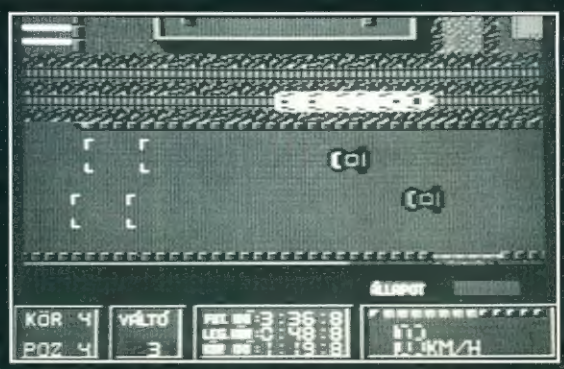
A Tetris kéttagú lelkes készítőgárdája unszolásunkra egy eszeveszett verekedős program kódolásába fogott a napokban, és mint a mellékelt exkluzív kép is illusztrálja, nem sokat pihentek a babérjaikon. Nevet még nem sikerült találnunk a játéknak, de a figuratanulmányok már elkészültek, sőt én már a mozgáskombinációkat is láttam - mit mondjak, lenyűgözőek! A tervek szerint 6 szereplő közül lehet majd választani (ninja, varázsló, hőhér, harcos, kick-boxos, karatéka), akinek ezután sorra meg kell küzdenie a ki nem választottakkal. Fő ellenség nem lesz, de ez nem jelenti azt, hogy gyenge küzdelemre kell számítanunk, mert az ellenfelek egyre keményebbé válnak, ahogy előre haladunk a játékban. Kiindulásként adott nagyságú 'kredit'-ből határozhatjuk meg emberünk tulajdonságait (fürgeség, kitartás, erőnlét), melyek győzelmeink számától függően újratölthetők, vagy még magasabb szintre srófolhatók. Minden menet újabb háttér előtt folyik, melyek szintén mesteri grafikai érzékről tanúskodnak. A grafikus és a programozó összehangolt munkájáról tanúskodik a rendkívül gyors mozgatási rutin, ami kifinomult animációs elemekre épül. A hangeffekteket egyenlőre sűrű homály fedi - de hát ilyen részletekig még a fejlesztők sem mélyedtek bele a tervekbe. Természetesen amint valami újabb infóhoz jutok (például tisztázódik a játék neve, illetve megjelenési ideje), azonnal tudósítok róla.



EXKLUZÍV



Aki fellapozza az újság 21. oldalát, annak igen meglepő élményben lesz része. Egy újabb 576 KByte gondozásban megjelenő magyar játék, méghozzá ez is C64-re! Igen, ez már fix, a NO LIMIT néhány hét múlva az boltokba kerül és az autóversenyző hajlamú játékosok kifulladásig száguldozhatnak majd vele. A játék jellemzői nem mindennapi szórakozásról tanúskodnak: 9 féle pályán versenyezhetünk, amelyeknek mindegyike 6 körös, 4 féle más és más tulajdonságú autóban nyomhatjuk a gázpedált, amelyeket még a játék elején kiválaszthatunk. A futamok végén helyezésünket egy táblázatban találhatjuk meg, melyet a lemezre is kiment a program. Az összesített helyezés alapján léphetünk tovább a következő futamba, kivéve, ha nem annak negyedik helyén tanyázunk, mert ebben az esetben kiesünk a bajnokságból. A menetek során váltónk automatikusan kapcsol fel illetve le, ha azonban a sérüléseink elérik a kritikus pontot, akkor csak 3-as fokozatig tudunk gyorsulni. Tehát a program nem felrobbanással büntet, hanem sebességvesztéssel, ami valójában a versenyben való alulmaradást fogja eredményezni, mert az ellenfeleink valamennyien sokkal sebesebbek lesznek, mint mi.



A játékhoz természetesen gépkönyv is dukál, amelyben a pontos használati utasításokon kívül a pályák pontos térképe és néhány hasznos tanács is olvasható majd. És hogy mi, 576 KByte-osok is kedveskedjünk a vásárlóknak, minden dobozba más és más MicroMachine nevű kisautó is bele lesz gyömöszölve, amit a program mellé gratis kap mindenki. Érdemes lesz hát többet is venni, ha egy teljes kisautóparkot akartok magatoknak.

Mielőtt zárnám soraimat, elhintek egy kis figyelemfelkeltő infót arról, hogy már törjük a fejünket a jövő karácsonyi faalávalón, ami természetesen egy mindent elsöprő program lesz - de erről majd egy más alkalommal...

Még egy dolog: továbbra is várunk minden kész vagy félkész fejlesztést C64-re, Amigára és PC-re magyarországi vagy külföldi megjelentetés vagy terjesztés céljából !!!

KASTÉLY

TIPPEK TRÜKKÖK

Üdv mindenkinek, a múlt hónapban beigért Kastély-dózis elején. Legutóbb, ugye a vállalkozóbb szelleműek részére közöltünk tippeket, most pedig a lusták kedvéért közreadjuk a teljes játékmenetet két szereplőre: a tolvajra és a harcosra. A leírás a harcosról készült, de a tolvajnál fellelhető különbségekre kitérünk. Hát akkor csapjunk bele a lecsóba, következzék a leírás. Nyomjunk 1-est vagy 4-est, attól függően, hogy az enyveskezűvel avagy a 'terminátorral' akarunk játszani. Rövid töltögetés után a kastély bejáratához érkezünk. Ne csak ácsorogjunk, lépjünk beljebb. Mondjuk észak felé, ahonnét a bástya tetejére érve (FELMEGY BÁSTYA), egy fejetlen hulla társaságát élvezhetjük. Egy-két haszontalan dolog megvizsgálása helyett összpontosítsunk a tetemre (VIZSGÁL HULLA). Hullarablásunk eredményeképpen egy VASKULCS-ot találunk. Ezután még elcseveghetünk vele, s ezáltal 'értékes' infókhoz juthatunk. (Például megtudhatjuk, hogy ő azért van itt, mert a kastély ura őt bízta meg a hulla szerepének eljátszásával.) Figyelem! A tolvajnak az alapfelszereléséhez tartozik a VASKULCS, így neki maximum a poénokért érdemes idejönni. Miután kitársalogtuk magunkat, induljunk el mondjuk kelet felé (LEMEGY LÉPCSŐ, KELET). A kúttal majd később foglalkozunk, most menjünk tovább (KELET). Egy repkénnyel borított torony elé érkeztünk. Próbáljunk meg bejutni az ajtón (DÉL)! Hát ez elsőre nem sikerült, így hát tesztelhetjük egy újab ikon működését (HASZNÁL VASKULCS AJTÓ). Na, így már mindjárt más! Belépve egy fegyverraktárban találjuk magunkat. A Rambo-őrültek és Schwarzenegger-rajongók itt felszerelhetik magukat a késő középkor fegyverarzenáljával (FELVESZ HOSSZÚ KARD, RÖVID KARD, BUZOGÁNY, ALABÁRD, CSATABÁRD, stb). Most aztán nincs mitől tartanunk. Mehetünk tovább keletre.

Egy kisebb épület előtt állunk, ahová ismét a VASKULCS bevetésével juthatunk be (HASZNÁL VASKULCS AJTÓ). Máris a kovácsműhelybe kerültünk (ÉSZAK); a polcot megvizsgálva egy VARÁZSKARD-dal bővíthetjük amúgy sem kicsiny fegyverparkunkat. Itt még egy vasrúd is leledzik, tegyük hát magunkévá (na nem úgy!) (FELVESZ VASRÚD). Menjünk ki (DÉL), és az ismert útvonalon sétáljunk vissza a kútig (NYUGAT, NYUGAT)! Most forduljunk délre, és ott vagyunk a kastély hatalmas, kétszárnyú bejárati ajtaja előtt. Zörgessünk be a kopogtatóval (HASZNÁL KOPOGTATÓ AJTÓ), és most várhatunk életünk végéig, míg valaki kinyitja az ajtót. Ezért inkább use-oljuk ismét a VASKULCSOT (HASZNÁL VASKULCS AJTÓ). Bemerészkedve (KELET) egy hatalmas terembe érünk. Szorgalmas emberek itt is gyűjthetnek ujjlenyomatokat (ha sikerül, írják meg nekünk is!), a többiek inkább menjenek tovább délre. Egy kis átjáróba jutunk. Itt ne piszmogjunk az üreggel, lépdeljünk egyből tovább (DÉL). A konyhában vitatkozzunk a hűlyével (BESZÉL SZAKÁCS akármi), hátha összetévesztenek vele. Az elmés csevegést követően nézzünk be az éléskamrába (ÉSZAKNYUGAT). Rövid nyálcsorgatás után vegyük fel a leheletfrissítőt (FELVESZ FOKHAGYMA). Itt más dolgunk nincs is, szívjunk tehát friss levegőt (DÉLKELET, ÉSZAK, ÉSZAK, NYUGAT). Kerüljük meg az épületet (DÉL, DÉLNYUGAT - itt van a déli bástya, de most nem érünk rá felmenni -, KELET). Egy rozzant torony előtt állapodunk meg (milyen élethű a grafika!). Odabent (HASZNÁL VASKULCS AJTÓ, ÉSZAK) a gróf gazdatisztjével társaloghatunk, és utána csapjuk szét a fejét (TÁMAD bármilyen fegyver GAZDATISZT), hogy hozzájussunk hőn áhított MEDÁL-jához. A tolvajnak elég csak simán elcsórnia (FELVESZ MEDÁL). Most pedig látogassunk el az udvar hátsó részébe (DÉL, ÉSZAKKELET). Jé, egy villámsújtotta öreg fa! Gyerünk tovább (KELET). Hopp, egy fiatal fa, de most ez sem érdekes (KELET). Egy fallal elkerített résznél pihegünk éppen, ahol a marcona FŐ ŐR a MEDÁL segítségével (AD MEDÁL) leszerelhető, s így bejuthatunk a kunyhóba (DÉL). A kertészt meginterjúvolva (BESZÉL KERTÉSZ KINCS) valami fa alá elásott kincsről hallhatunk. Ezt nem árt megjegyezni! Az öreget hagyjuk magára, és pillantsunk be az istállóba (ÉSZAK, DÉLNYUGAT). Túrjunk bele a SZALMÁ-ba (VIZSGÁL SZALMA)! Mivel ez nem szénakazal, tű helyett egy KARÓ-ra bukkanunk.

Fedezzük fel az udvar megmaradt részét is! Rövid mászkálás után (ÉSZAKKELET, ÉSZAKNYUGAT, ÉSZAK) egy templomkerteben találjuk magunkat. A misének már vége, ezért menjünk át sírrablóba (HASZNÁL FOGANTYÚ VASRÚD, LEMEGY KRIPTA). Orrunkat befogva vizsgálódjunk egy kicsit (VIZSGÁL KOPORSÓ). Nicsak, az egyikben egy VÁMPÍR szundikál! Barátságunk jeléül dugjuk az orra alá a fokhagymát (LETESZ FOKHAGYMA). A vérszopó szeme erre rémülten kikerekedik. Hogy rokonszenvünket tudtára adjuk, mártsuk a szívébe a KARÓ-t (HASZNÁL KARÓ VÁMPÍR). Ha esetleg pacifista elemek lennénk, hagyjuk őt békén, és sétáljunk ki. Miután megcsodáltuk a lenyűgöző halálképet, tegyük félre egy időre az erőszakról alkotott lesújtó véleményünket, és nyársaljuk fel a Drakulát! Ha végeztünk vele menjünk vissza a kastély főépületéhez, az első emeletre (FELMEGY KRIPTA, DÉL, NYUGAT, HASZNÁL VASKULCS AJTÓ, NYUGAT, FELMEGY LÉPCSŐ). Az első emeleten állunk. Nézzünk el északra, itt a VÁZÁ-ba pillantva egy ÁLKULCS-ra lelünk (a tolvajnak ez már megvan induláskor). Próbáljuk is egyből ki (HASZNÁL ÁLKULCS AJTÓ)! A 'Hullajó' című film egyik forgatási helyszínére érkeztünk. Vigyázva, nehogy összevérezzük magunkat, húzzuk ki az egyik fiókot (VIZSGÁL FIÓK). Ó, egy KIS KULCS! Menjünk ki, majd északra, és északkeletre! Itt a SEBESÜLT-ből húzzunk ki minél több információt (BESZÉL SEBESÜLT akármi), mielőtt kileheli a lelkét. Vizsgálódjunk a szobában, amíg egy EZÜST KULCS-ot nem találunk! Térjünk vissza a barátságos LOVAG-PÁNCÉL-hoz, ami idefelé jövet már hát-

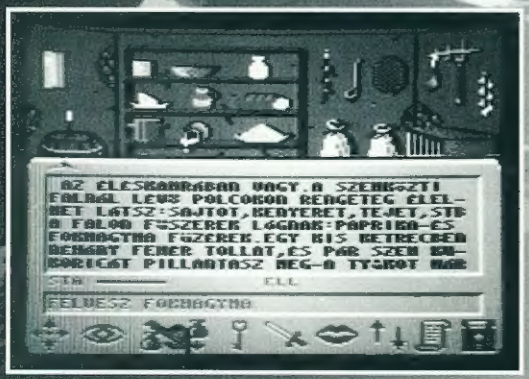
baveregetett a buzagányával (több-kevesebb sikerrel). Társalogjunk vele a fegyverek nyelvén, majd ha legyőztük, a nemrég talált KIS KULCS-csal nyissuk ki a lakatot.

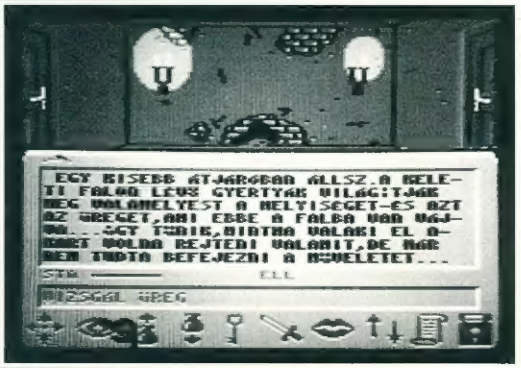
Bent megtaláljuk Zandir dan Tralinen grófot, aki éppen nemeshez méltatlan módon nyújtógyakorlatokat végez, egy bilincs, és egy nagy súly 'segítségével'. Ha kiszabadítjuk mindjárt beszédesebb lesz (HASZNÁL KIS KULCS BILINCS, BESZÉL ZANDÍR GRÓF akármi), és tőle sok hasznos apróságot tudhatunk meg. Ha végeztünk (na nem a gróffal, az nem lenne fair!), sétáljunk el a falépcsőhöz. A keletre levő ajtón beesve jólesik meghúzigálni a falon rejtőzködő KAPCSOLÓ-t (HASZNÁL KAPCSOLÓ KAPCSOLÓ). Rövid intermezzo következik: a tolvajjal játszva lehetőségünk van egy másféle, sokkal regényesebb módon kiszabadítani a grófot. A lépcsőtől keletre, a folyosóról elrugaszkodva (ÉSZAK), a csilláron kötünk ki. Innen továbbugorhatunk: az ablakon át (ÉSZAK) a sufni tetejére zuhanunk. Ekkor keletre bemászhatunk a grófhoz. Persze nem árt az ugrándozás előtt kívülről kinyitni a lakatot, hogy ki is tudjunk jönni! Visszatérve a harcoshoz, másszunk le a földszintre, és tovább a pincébe (LEMEGY LÉPCSŐ, ÉSZAK, NYUGAT, DÉLKELET, LEMEGY LÉPCSŐ). Kapjuk fel az itt heverő ÁSÓ-t, és fussunk el a gazdatiszthez! (Itt most már nem írunk útvonalat, mindenki jöjjön rá maga! Nem nagy dolog, és így legalább ráfoghatjuk, hogy a játék interaktív.) A gazdatisztnél a KIS KULCS-csal nyissuk ki a játék elején kihagyott LÁDÁ-t. A benne talált KÖTEL-et vágjuk zsebre, és trappoljunk el az öreg fához. Rövid átalakítást követően egy TŐR-rel leszünk gazdagabbak (HASZNÁL ÁSÓ TALAJ).

A várudvaron eddig egy helyszínt hagytunk ki: a sufnit. Most látogassuk meg, hátha ott is valami használható dologra bukkanunk. Itt érdekes tárgyakat nem lelünk, ellenben találunk egy FENŐKŐ-vet. Fegyverkarbantartás következik: próbáljuk végig gyilkolóeszközeinket, de csak egyetlen egynél hatásos, az imént talált TŐR-nél (HASZNÁL FENŐKŐ TŐR). Most már vígan szembeszállhatunk akár a démonnal is! Helyes, tegyük ezt! De előtte türelmetlenségünket megfékezve menjünk le a pincébe. A lovagterem déli részében piszkáljuk a KAR-t (HASZNÁL KAR KAR); az így feltárult lehetőséget használjuk is ki (LEMEGY LÉPCSŐ)! Az EZÜST KULCS-csal nyissuk ki az ajtót (KELET) és egy GÓLEM mérsékelten kellemes társaságát élvezhetjük. Ne nagyon kötekedjünk vele, mert úgy nyakon vág, hogy arról kaldulunk, és megint a halálképernyőben gyönyörködhetünk! Ehelyett rögtön dobjuk fel a KÖTEL-et a SZOBOR-ra (HASZNÁL KÖTÉL SZOBOR) és másszunk fel rá (FELMEGY SZOBOR). Miután megcsodáltuk Morior, az irgalmatlan kőbe fagyott vigyorát, képzeljük magunkat hollónak, és vájjuk ki a szobor drágakő-szemeit! A sorrend fontos! A tolvajjal játszva itt is lehetőség nyílik egy kis interaktivitásra: a második emeleti 'szellemes' szobában (a folyosóról nyugatra nyíló középső ajtó mögött) felvehetjük az EREKLYE-t. Innen kimehetünk az erkélyre is ha nálunk van a KÖPENY, leugorva (HASZNÁL KÖPENY KÖPENY, NYUGAT) ejtőernyőként használhatjuk azt, és szépen levitorlázunk a kastély ajtaja elé. EREKLYÉN-ket a GÓLEM-mel használva (HASZNÁL EREKLYE GÓLEM) jelentősen csökkenthetjük aktivitását.

Visszatérve a régi mederbe menjünk el a kínzókamrába (LEMEGY SZOBOR, NYUGAT, NYUGAT). A hülye mosolyú csontvázat verjük le, és bújjunk be az üregbe (NYUGAT). A pince egy másik részében keveredünk elő. A zombit ne hergeljük, mert néhány ütés után még a legkeményebb játékosokat is biztosan a padlóra küldi. Hogy miért lett rózsaszín? Azt elég, ha a program írói tudják. Szóval innen késlekedés nélkül húzzunk ki keletre. Miután kellemesen megborzongtunk a csontvázak látványától, talán elhúzhatnánk a RETESZ-t (HASZNÁL RETESZ RETESZ), és kiballaghatnánk. Na most már tényleg irány Horány, azaz a démon! Szaladjunk fel a csigalépcsőn a másodikra (a lovagpáncélnál levő csigalépcsőről van szó) és kocogjunk le délre. Milyen jó, hogy még az elején likvidáltuk a vámpírt! Különben most itt alkalmatlankodna, és valószínűleg a sírba kergetne minket. Az is előrelátásunkról tesz tanúbizonyságot, hogy első emeleti dolgozószobában foglalkoztunk a kapcsolóval, így most nem kell itt a ráccsal bíbelődnünk.

A következő szobában kezdő mágusok okulására egy krétarajzot látunk. Ám mivel minket nem érdekel az effajta időpocsékolás, nyomuljunk be az utolsó helyszínre. Itt gyönyörködhetünk magában a DÉMON-ban, és megállapíthatjuk, hogy jól áll neki a halál! A program szerint jó lenne, ha nem csak gyönyörködnénk, aktivizáljuk magunkat (TÁMAD TŐR DÉMON). Huh, ez is megvolna! A játék itt euforiába esik, és kiírja a 'Gratulálunk! Sikerült legyőznöd!'-feliratot. Ezután még egy dolgot tehetünk (pl. megvizsgáljuk a padlót), majd betöltődik megérdemelt jutalmunk, a győzelmi kép, és zene.





Bizonyára sok kalandjáték-rajongó emlékszik még a Gremlin nagysikerű játékára, a Hero Quest-re. A program alapjában véve egy társasjáték számítógépes feldolgozása volt, amelyben egy négytagú csapatnak kellett különböző labirintusokat kirámolnia és néhány randa szörnyet lemészárolnia. Mostanra persze a Hero Quest dicsősége is alaposan megkopott, így aztán nem is voltam biztos benne, hogy a játék folytatása állni fogja a versenyt az olyan remek programokkal, mint például az Ishar II, Ambermoon vagy Legend II. Mindössze pár perci játék azonban meggyőzött arról, hogy a Gremlin ezúttal remek munkát végzett, a Legacy of Sorasil pedig egyike az Amigára írodott legjobb kalandjátékoknak. Sajnos helyhiány miatt csak két részben tudom leadni a cikket, ebben a számban a játék kerettörténetéről, a választható karakterekről és a különböző varázslatokról olvashattok, a kezelésről és végigjátszásról majd legközelebb írok. Először is lássuk azt a felhívást, amire a 8 bajnok jelentkezett.

"Üdv, bajnokok!

Vessetek egy pillantást Rhia földjére! Ez az egykoron nagy birodalom most a korrupció és pestis szorításában vergődik. A folyók kiszáradtak, a termés fonnyadtan hever a kiszáradt földön és az állatok egyre-másra hullanak. A tornyomhoz nap mint nap emberek tucatjai zarándokolnak el, de még én sem tudok a bajaikon segíteni. A varázserőm hamarosan cserben fog hagyni, s akkor össze fogok omlani a rettenetes átok súlya alatt.

Nem hiszem, hogy ez a pestis a természet műve lenne. Minden erőm felhasználásával megbizonyosodtam afelől, hogy a sötétség erői felelősek ezért a rettenetes helyzetért. Nektek kell megszabadítani földünket ettől a borzasztó átoktól, különben mindnyájunkra pusztulás vár. Az Árnyék-hegységen túl terül el Kolchorch földje. Valaha hatalmas szultánok és félistenek legyőzhetetlen birodalma volt, de mostanra csak nagyon kevesek emlékezetében maradt meg eme dicső kor emléke.

Menjetek Kolchorchba és kutassátok fel a tudás két talizmánját, amelyek a későbbiekben a segítségetekre lehetnek. Ezután nézzetek el keletre, ahol a felkelő nap sugarai Garathor földjére vetődnek, itt Tambor-Rin elveszett gyógyító amulettjét kell megtalálnotok. Végül forduljatok délnek és az Iron-Wood erdő egyik árnyas ligetében a legenda szerint rálelhettek az Oracle Stone nevű varázsszerre. Egyedül ezekkel a tárgyakkal tudom földünket meggyógyítani szörnyű betegségéből.

Még csak annyit mondok, ez lesz életetek legnagyobb és legveszélyesebb kihívása. Menjetek és a bárdok énekeiben örökké élni fogtok. Ti vagytok az utolsó reményem.

Alamon, a mágus"

A BAJNOKOK

Angor: a barbár

Félelmetes és derék hős. Angort kemény, az északi sivatagban eltöltött gyerekkora szinte legyőzhetetlen kardforgatóvá nevelte. Angor egy hatalmas pallóssal harcol, a páncélokat viszont nem kedveli, inkább gyorsaságában és ügyességében bízik. A harci taktikája meglehetősen egyszerű: ami mozog, azt üti. Ha nem mozog felrúgdossa, aztán üti. Ha pedig ez se jön be, akkor bizonyára a falba kötött bele.

Erő: 8 - Életerő-pont: 8 - Támadás: 7 - Védekezés: 7 - Érzékelés: 4 Intelligencia: 2 - Mozgás: 10

Oakheart: a kósza

Az erdő minden kósza számára az otthont és az életet jelenti. Remekül ismerik a vadont, az erdőben eltöltött hosszú évek alatt pedig érzékszerveik hihetetlenül kifinomultak. Oakheart otthona a vadon, a nyomkövetés és erdei mágia minden csínját-bínját kiválóan ismeri. Ha pedig minden tudása és ravaszsága cserben hagyja, kardjával is remekül meg tudja oldani problémáit.

Erő: 5 - Életerő-pont: 6 - Támadás: 5 - Védekezés: 5 - Érzékelés: 10 - Intelligencia: 4 - Mozgás: 11

Haxar: a lovag

Haxar rendjében csak bátor és nemes lovagok vannak, akik az igazság és dicsőség igaz bajnokai, s nem tartják sokra a földi javakat. Haxar is jámbor, rendíthetetlen, lojális és megbízható. Gondolatában és cselekedeteiben egyaránt tiszta, bárkinek odaadó társa aki a jóságért és törvényességért harcol. Viszont minden, a gonoszt szolgáló lénynek halálos ellensége.

Erő: 6 - Életerő-pont: 8 - Támadás: 7 - Védekezés: [illegible] Érzékelés: 5 - Intelligencia: 5 - Mozgás: 10

Calorflame: a pap

Calorflame megbízható szövetsége társainak és halálos veszély ellenségei számára. Calorflame, mint minden pap egyszerre harcos és varázsló is, akit gyógyító mágiája a csapat egyik legfontosabb tagjává tesz. A papok (és papnők) nem onthatnak vért, tehát Calorflame sem használhat szúró és vágó fegyveretet.

Erő: 5 - Életerő-pont: 6 - Támadás: 5 - Védekezés: 5 - Érzékelés: 4 - Intelligencia: 10 - Mozgás: 10

STORMBOW

HAXAR

CALORFLAME

OAKHEART

LEGENDA DE SORESIL

[illegible]

a Ravenslockot.

Erő: 4 - Életerő-pont: [illegible] - Védekezés: [illegible]
Érzékelés: 6 - Intelligencia: 14 - Mozgás: 10

Stormbow a kalandor:

Stormbow egy sokat látott elf kalandor, aki hosszas vándorlásai során valóságos szermesterré vált. Egyszerre ügyes kardforgató és varázsló, nincs olyan fegyver, amellyel ne bánna meg sikerrel. Semmiben sem kiemelkedő, de egy kicsit mindenhez ért, bármilyen csapatnak hasznos tagja.
Erő: 4 - Életerő-pont: 4 - Támadás: 5 - Védekezés: [illegible]
Intelligencia: 6 - Mozgás: 12

Celeste: az illuzionista:

Celeste egy veszélyes szépség, a négy ősellenség úrnője és toposztok illuzionistája. Keveset tudni róla, az mindenesetre bizonyos, hogy még a legképzettebb varázslóknak is komoly ellenfele lehet. Egyetlen gyengéje, hogy a fizikai támadásokkal szemben szinte teljesen védtelen és a fegyverekkel sem bánik túl jól.
Erő: 3 - Életerő-pont: 4 - Támadás: 4 - Védekezés: 2
Érzékelés: 7 - Intelligencia: 14 - Mozgás: 10

A VARÁZSLATOK

Tűz

Ball of flame: egy szörnyre vagy személyre varázsolhatjuk, 2 életerő-pontot sebez.
Flame of healing: csak valamelyik csapattársunkra mondhatjuk, maximum 4 életerő-pontot gyógyít.
Wall of fire: tűzfal, 2 körig tart. Minden rajta áthaladó lény 3 életerő-pontot sebezdik.
Fear: félelemvarázs, az áldozat egy körig tehetetlenül áll.
Courage: a Fear ellenétje, a célpont egy körig sokkal jobban harcol.

Levegő

Lightning bolt: akár a Ball of flame.
Tempest: a célpont automatikusan elhibázza a legközelebbi támadását.
Swift wind: megduplázza az egyik karakterünk mozgáspontjait.
Healing wind: max. 6 életerő-pontot gyógyíthatunk vele.
Detect traps: csapdák [illegible]
Bolts: [illegible]

Víz

Wall of water: akár a Wall of fire.
Water of healing: akár a Flame of healing.
Sleep: a célpont egy körre alszik.
Rust: rozsdavarázs, a különböző fémfegyvereket tehetjük vele használhatatlanná.
Demoralise: a célpont megbénul, képtelen lesz támadni (védekezni viszont továbbra is fud).

Föld

Pass through rock: a célpont a következő körben át tud haladni a falakon.
Bridge of stone: kőhíd teremtése, szakadékok előtt értelmes használni. A varázslat időtartama 2 kör.
Create pit: szakadék teremtése.
Rockskin: kőbőr, a célpont egy körig immunis lesz minden fizikai támadásra.
Heal body: akár a Flame of healing.

T.J.

GRIMBEARD

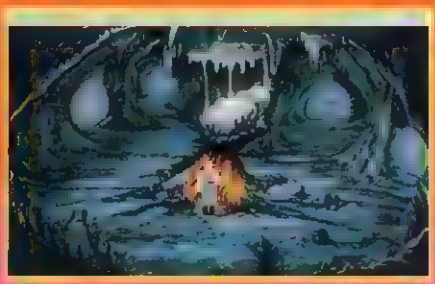
RAVENSLOCK

CELESTE

ANGOR

Shadows of Darkness

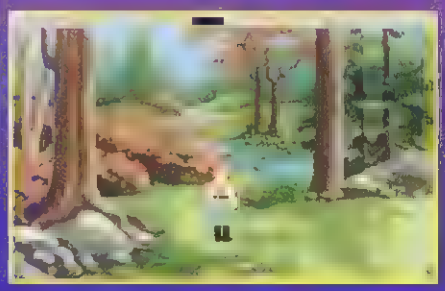
Quest for Glory 4

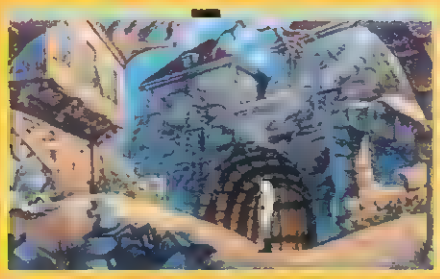


[illegible] egy sötét erdei kép tárul elénk, s a három ajtó rejti a 3 választható kasztot. Ha meg-

[illegible] kalandunkkal kapcsolatban. Ki feljük, hogy mi egy lovag feladata: nem halomra gyilkolászni a jonépet, hanem igazságosan, lovagiasan viselkedni mindenféle helyzetben.

Miélőtt belekezdenék a kalandozásba, lássuk az vezérlő ikonokat: az első 4 a szokásos mozgó, nézzi, használni/felvenni, beszélni ikon. A következő ikonnal egyéb speciális cselekvéseket végezhetünk; itt kapcsolhatjuk be, hogy fussunk, osonjunk, aludjunk (alvás;





csontbarlangból kezdjük felvenni a gyanús állatkát az öszlopról, majd irány az erdő... Ha valahogy elvergődtünk Mordávia városába, keressük fel a fogadót, ahová mindig visszatérhetünk pihenni. A szomszédban találjuk a helyi szupermarketet, spájzoljunk be mindenből, és kajából vigyünk magunkkal tetemes mennyiséget.

Ha végigkszabtuk magatokat ennek néhány kalvány utalással addig a kalandosabb részén túl vagytok. Még a Kastélyt kell felkeresni, ami egy gyakorlott kalandornak ödeskevés kihívást jelent. S ha ezzel is megvagytok, jöhet a vár lélegzet, érzék, csont, szív barlangja, amelyek onnan nyílnak, ahol a játék kezdődött. Persze azért nem olyan egyszerű a dolog, előbb meg kell tanulni a rituálét, amelyek nagy részével már találkozhattatok, s ezután lehet felkeresni a barlangokat. Innentől minden második lépés a save funkció lesz, a játék meg abból fog állni, hogy mikor mivel hova kattintsunk - meg persze egy rakás harcból. Ha végigjártuk mind az 5 barlangot élve, a Dark One színe elé kerülhetünk, aki a világ pusztulását akarja. Vele Erana pálcájával végezhetünk (ez a város közepén van).

Ami a játékot illeti, kicsit lejárt lemeznek tűnt. Mintha kezdenének úgy járni a Sierráék is, mint némely írók: kiírják magukat. A grafika szép, a hangok a helyükön vannak, de valahogy sablonossá válik a dolog... valami újat, remekebbet kérünk!

Korenczai Gáspár

ÉRTÉKELŐ

grafika	85%
hangjátszás	89%
szórakoztatóság	85%
ötletesség	65%

ÖSSZHATÁS 83%

TESZTELVE: PC

VERZIÓK: PC

576

5 év - 5 érv!

- Információk, érdekességek első kézből
- Hírek, újdonságok, elemzések
- Akciók, szenzációs nyereményekkel
- Művészet és számítástechnika találkozása
- Mindez havonta, a legnépszerűbb géptípusokra!

KByte

Az 576 KByte visszamenőleg is megvásárolható: az 1990-ben megjelent 7 szám kedvezményesen 400.- Ft-ért. A további számok a készletek kimerülése és az utánnyomás költségei miatt, eredet áron vásárolhatók meg, mind darabonkénti, mind évfolyamonkénti megrendelés esetén. A Szimulátor Különszám elfogyott! A fenti árakhoz portó költség is járul. Postacím: Comgame Gmk. 1389 Bp., Pf. 132.

APRÓHÍRDETÉSI SZELVÉNY

Kérjük, hogy szíveskedjenek a megjelenteni kívánt szöveget olvashatóan, nyomtatott nagybetűkkel a kijelölt helyre beírni úgy, hogy minden egyes rublikába csak 1 betű, írásjel, számjegy, vagy szóköz kerüljön. A kivágott hirdetési szelvényt az újság címére eljuttatni, az általunk ezután elküldött csekket postán befizetni szíveskedjenek. A megjelentetés előfeltétele, hogy a befizetés lapzárta előtt megtörténjen. A kiadó fenntartja a jogot a hirdetések megjelenésének visszautasítására és nem vállal felelősséget azok tartalmáért.

Hirdetési árak:

Magánszemélyek: az első 5 sorig 240.-Ft + 25% ÁFA = 300.-Ft minden további sor 100.-Ft + 25% ÁFA = 125.-Ft

Közületek: az első 5 sorig 480.-Ft + 25% ÁFA = 600.-Ft minden további sor 200.-Ft + 25% ÁFA = 250.-Ft

GÉPTIPUS: ❑ PC ❑ C-64 ❑ AMIGA ❑ EGYÉB

ROVAT: ❑ CSERE ❑ KERES ❑ KÍNÁL

OPCIÓK: ❑ VASTAG BETŰ (+50% FELÁR) ❑ INVERZ (+50% FELÁR) ❑ KERET (+50% FELÁR)

NYEREMÉNYESŐ

Az előfizetési Szuper Akció tovább tart 1994-ben is!
Ha 1994 június 30-ig legalább fél évre előfizetsz az újságra, és Fortuna is melléd szegődik, a júliusi sorsoláson egy **SEGA MEGADRIVE**-ot és hozzá egy tetszőlegesen kiválasztott **SEGA** játékot nyerhetsz a budapesti vagy a győri **576 KByte shop** választékából. A sorsoláson törzselőfizetőink is részt vesznek.
1994-ben is érdemes előfizetni!

✻ MEGRENDELŐ ✻

Előfizetés = Biztonság!

Előfizetési díj:
- ❑ **negyedévre: 500.- Ft**
- ❑ **félévre: 950.- Ft**
- ❑ **egy évre: 1.900.- Ft**

Megrendelem az 576 KByte című lapot ..... példányban

Megrendelő neve: .....

Címe: .....

Irányítószám: .....

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjetek:

576 KByte
COMGAME GMK
1389 Budapest
Postafiók: 132

PROSZOLG

1399 Budapest, Pf.: 636

PC-re, AMIGA-ra, és C-64-re a legújabb és legjobb programokat megrendelheted a PROSZOLG-tól. Ha bélyeggel ellátott válaszborítékot küldesz, listát küldünk! Kérjük pontosan tüntesd fel géped típusát és a hozzá tartozó perifériáidat!

Az előfizetők a lappal együtt minden hónapban megkapják a legújabb programok listáját.

APRÓ

C 64 kínál

•Eladó C 64+1541 floppy+2 joy+50 lemez + cartridge+könyvek. Ára: 25 000 Ft. Cím: Hegedűs Gábor 2120 Dunakeszi, Barátság út 16. I/20. Tel.: 27/343-348.

•Eladó C 64+1541/II+magnó+2 joy+20 kazetta +30 lemez (sok gyári)+ gamecartridge. Ár: 20 000 Ft. Farkas László 8230 balatonfüred, Vázsonyi út 15. (86-340-115)

•Kifogástalan állapotú 1541 floppy 7000 Ft-ért eladó. 277-90-20

•Eladó egy C 64+1541/II floppy+FC 3 leírással +magnó+monitor+3 joy+56 lemez+2 kazetta. Ár: 25.500 Ft. Érd.: Csuha Péter 3300 Eger. Tel.: 36-325-342.

•Eladó C-64-es+floppy+60 db. lemez+magnó+2 db. kazetta+ 3 db. joystick. Ár: 18 000 Ft, vagy Super Nintendóra cserélném. Cím: Kömény András, Pécs 448-559.

•Eladó 1 db. C 64/II+1541/I floppy drive+1530-as magnó érdeklődni lehet az 156-6 186-os telefonszámon az esti órákban.

•Eladó 1 db. Commodore 64, 1 db. 1541 floppy, 1 db. 1702 videó, 1 db. monitor, 1 db. Commodore magnó, 4 db. joystick, 1 db. egér, 45 db. lemez. Pióker Viktor 1045 Budapest, Berda J. u. 52. T.: 160-1020

•Eladó C 64 II+1541 floppy+magnó+tapeload, fastload+130 lemez, 3 kazetta+discbox+joystick 23 000 Ft-ért. Tel.: 1-779-779

•Eladó! 1541/II+240 db. lemez (sikerjátékokkal)+ cartridge+nyomtató (Citizen 120D) Ár: 30 000 Ft. Cím: Torzsa Sándor 1204 Budapest, Tátra tér B/2. 1. lph. 1. em. 16 óra után

•C 64/ II + 1541 / II floppy + Philips monochrom monitor + magnó + joystick + 40 lemez. Telefon: 1359-064

•Eladó C 64 II + 1541 I + magnó + joy + TV újság + könyv + játék egybe: 25 000 Ft. Cím: Huros Tamás 8600 Siófok, Koch R. 2/a. Telefon: 84/313-755 du. 15-18 óráig.

•Eladó egy C 64 + 1541/II. floppy + magnó + 3 joy + 35 lemez + könyv. Ár megegyezés szerint. Cím: Velk Péter 3300 Eger, Gólya u. P/2.

•C-64 eladó! + 1541-2 floppy, magnó + AC plusz és lemezeken, kazettákon sok-sok játék. Irányár: 26 000 Ft. Érdeklődni: 1891-937 Áchim Viktor

•Eladó C 64 + floppy + magnó + lemezek + kazetták + lemeztartó doboz + szakirodalom + turbo-copy cartridge. Irányár: 17 000 Ft Telefon: 251

•Eladó C 64 alapgép + 1541-2 floppy + 80 db. lemez (listával) + lemeztartó + 3db. szakkönyv + 1 db. joystick 18 000 Ft. Tel: 272-23-20 Cím: Csasztvan Nóra 1158. Bp. Ady E. u. 43.

•C-64-re szakkönyvek eladók, 1985-től 1993-ig, valamint BASF, Sony és Scotch kazetták tele játékkal. Szorcsik Ferenc, 6701 Szeged, Pf. 1030. Tel.: 62/314-116

•C-64 floppyval, magnóval, nyomtatóval, joystickekkel, mouse-zal, 300 lemeznyi programmal. Érdeklődni 16 óra után Nagy Livinnél a 18-94-604-es telefonon. Irányár: 30 000 Ft.

•Eladó C-64 + 1541/II., floppy + lemezek + lemeztartó. Ár: 21 000 Ft. Mester Ákos 2030 Érd, Kálmán u. 25. hétvégén.

Amiga kínál

•Eladó Amiga 500 + V 1.3/2.0 átkapcsolhatóan + modulátor + joy + 5114-es külső drive + 350 db. lemez programokkal, vagy Amiga 1200-ra cserélhető. Érd.: (06-94)-323-274-es telefonon 16 óra után.

•Eladó egy Amiga 2000-es + TV modulátor és egy joystick. Érdeklődni lehet 15 órától az 1368-777-es telefonszámon.

•Eladó: Amiga 500 1MB, TV-modulátor, joystick, 300 lemeznyi prg., szakkönyvek, újságok. Cím: Csató Attila 6000 Kecskemét, Csabagyöngye u. 1. Tel.: 76/493-454

•Eladó egy Amiga 500-as 1,5 éves, boot selector, 3.0 kickstart bővítővel. Érdeklődni az 1736-990-es telefonon lehet.

•Amiga 500, 1 MB RAM TV modulátor 27 000 Ft, Action Replay MK 3 + 6000 Ft, 5,25 külső drive 6000 Ft, hangdigizó 4900 Ft, PC-drive illesztő 2000 Ft. T.: 1761352

•Eladó garanciális 2 hónapos Amiga CD 32 + 4 db. CD lemez. Érdeklődni: Rivnyák László 3532 Miskolc, Tamási Áron u. 20. Tel.: (46)-376-173

Amiga csere

•Amiga 500 Plust, TV-modulatorral, 2 joystickkel, lemezekkel elcserélném Sega Megadrive-ra kazettákkal. Cím: Pálffy Attila, 8200 Veszprém, Cseri u. 41/a.

PC kínál

•Eladó egy Mercury EGA színes monitor PC-hez, Amigához beépített hangszórók 15 000 Ft. Fodor István 1124 Budapest, Dózsa Gy. út 146/b.

PC keres

•3 D Studio V. 3.0 leírását keresem. Eladó 386/33 Mhz + cooprocessor 120 MB Winchester a 3 Studio 3.0-val + miditorony. Márkus Csaba 8900. Zalaegerszeg, Klapka Gy. u. 6.

Egyéb keres

•SNES keres Streetfighter II-t, Aladdin és Nigel Mansell, Jurassic Park, Mortal Kombat kazettákat ármegjelöléssel. Gönczy Attila Tel.: 83-314-209, 8-16-ig.

•Sürgősen vennék használt Super Nintendo-t olcsón Cím. Luka József 4400 Nyíregyháza, Május 1. tér 11. 3/19.

Egyéb kínál

•Sürgősen eladó 1 db. TV-játék, 4 db. Quarc játék és PC-re a DAY OF THE TENTACLE c. játék. Érd.: ifj. Vas József 7020 Dunaföldvár, Kéri út 60. Tel.: 75/342-230

•[Sega Megadrive játékok eladók: Double Dragon 3, Galaxy Force 2, Jurassic Park 5500 Ft-os egységáron. Érdeklődni lehet a megadott számon: 167-0961 (Vámos Zoltán)

•Eladók Super NES programok: Super Ghouls and Ghosts, F-Zero Bart, Simpsons Nightmare. Irányár: 4500 Ft. Frank Benedek Tel.: 113-9570

•Eladó Sega Megadrive programok. Aladdin, Streetfighter II. Ár: 6000Ft/db. Cím: Frölich Péter 7696 Hidas, Kodály Z. u. 38. Tel.: 06-60-363-363

•Eladó 2 hónapos Super Nintendo 2 programmal Battletoads, Nigel Mansells Word Championship + gyári program. Cím: Végh László 7090 Tamási, József A. ltp. 15/a.

•Street Fighter II. SNES-re 6000 Ft-ért eladó. Cserélek is! Cím: Temesvári Szabolcs, 1173 Budapest, Borsó u. 48. Tel.: 2-561-357

•Sega Master System + 6 db. játék sürgősen eladó. Cím: Apostagi Ákos 2053 Herceghalom, Liget u. 12. Tel.: 06-23-319-476, 16,30-20-ig.

•Eladó Nintendo 400 játékkal, beprogramozott alapgép, 2 joystickkal és egy lézerpisztollyal 8000 Ft-ért. Érd.: munkanap 10-12 14-18-ig. Tel.: 74-365-446

•Eladó Sega Master System alapjáték + 5 db. kazetta + 2 db. joystick garanciális számlával! Telefon: 1-731-719 Józsa Péter 1138 Bp. Párkány u. 22. II.em. 13. 18-22h-ig.

•Game Boy eladó Tetrisszel + 3 játékkazettával! Tel.: 1325689

•Eladó egy Sega Master System 2 joystick-kal, 4 játékkal jótállással. Irányár: 23 000 Ft. Érdeklődni: 160-0480 telefonszámon.

•Eladó: Super Nintendo + 2 joystick + SFX Converter + 6 db. program lehetőleg egyben. Érdeklődni: 2710205 Kevés Ildikó

•Eladó 3 hónapos Sega MD. II. + 3 db. játék + 2 db. joy olcsón. Cím: Veres Zsolt 6791 Szeged, Szirma Kálmán u. 46/a. Tel.: 361-397 16-20 óráig.

•Eladó egy fél éves Gamebay + 1 játék. Irányár: 6500 Ft. Cím: Kilvinger Zoltán 7400 Kaposvár, Béke u. 19.

•Nintendo eladó! Bolti kazetta és tartozék + 3 db. kazetta. Érd.: 2-766-924 du. 17-20.

•Sega Megadrive kazetták olcsón eladók! Tóth Tamás 4400 Nyíregyháza, Derkovics út 15.

•Grafikust keresek!!! A többit levélben! Ha van jól sikerült rajzod, küldd el! Cím: Járási Tibor 5600 Békéscsaba, Damjanich u. 9.

•Aladdin Sega MD. kártyát (eur. verz.) cserélek Mortal Kombatra vagy Streetfighter II SCE-re vagy 6500 Ft-ra. Joney Barnabás, 9500 Celldömölk, Akácfa u. 3.

•Eladó Mega Drive II. + bolti hozzátartozók + Sonic 2. + Mercs (9 hónap garancia). Ár: 25 000 Ft. Alkudni lehet!!! Cím: König Zoltán, 7300 Komló, Hunyadi u. 11.

HARDWARE SERVICE: 175-10-24

COMMODORE PLUS4, C-64, AMIGA, IBM PC, valamint VIDEO MAGNÓ javítás

1123 Budapest, XII., Győri út 1. I/12. Bíró Zoltán

576 a TV-ben!

Amiről az újságban olvastál, de bővebben akarsz hallani róla, azt a tévében megnézheted ÉLŐBEN!

Találkozunk minden héten szombat reggel a TV1-en.

Hírek, információk, tippek-trükkök, érdekességek a legkedveltebb géptípusokhoz.

Ha C64, Amiga, PC, Sega, Nintendo tulajdonos vagy és érdekel a számítógépes játékok világa, vagy csak egyszerűen egy szórakoztató műsorra vágysz - kapcsolj be!

Ne feledd:

Szombat reggel 576 a TV-ben!

Még kapható!

Az utóbb évek legnagyszerűbb magyar nyelvű kalandjátéka C64-re, a KASTÉLY 16 oldalas kézikönyvvel, 3 lemezen, díszdobozban még kapható 999,- Ft (+postaköltség) áron.

Az év C64-es meglepetése, a közkedvelt TETRIS és a televízióból jól ismert KIKUGI lemezen és kazettán is megrendelhető. A logikai játékösszeállítás ára 699,- Ft (+postaköltség).

A megrendeléseket a Comgame Gmk, 1389 Budapest, Pf. 132. címre várjuk.

REPLICA

MODELLSZAKÜZLET

Autók, repülők, helikopterek, tankok széles választékával várja az érdeklődőket, leendő modellezőket.

Ferrari
Lamborghini
Mercedes
BMW
Porsche, stb

F-14 Tomcat
F-15C Eagle
F-16 Fighter
A-6A Intruder
AH-1 Cobra, stb

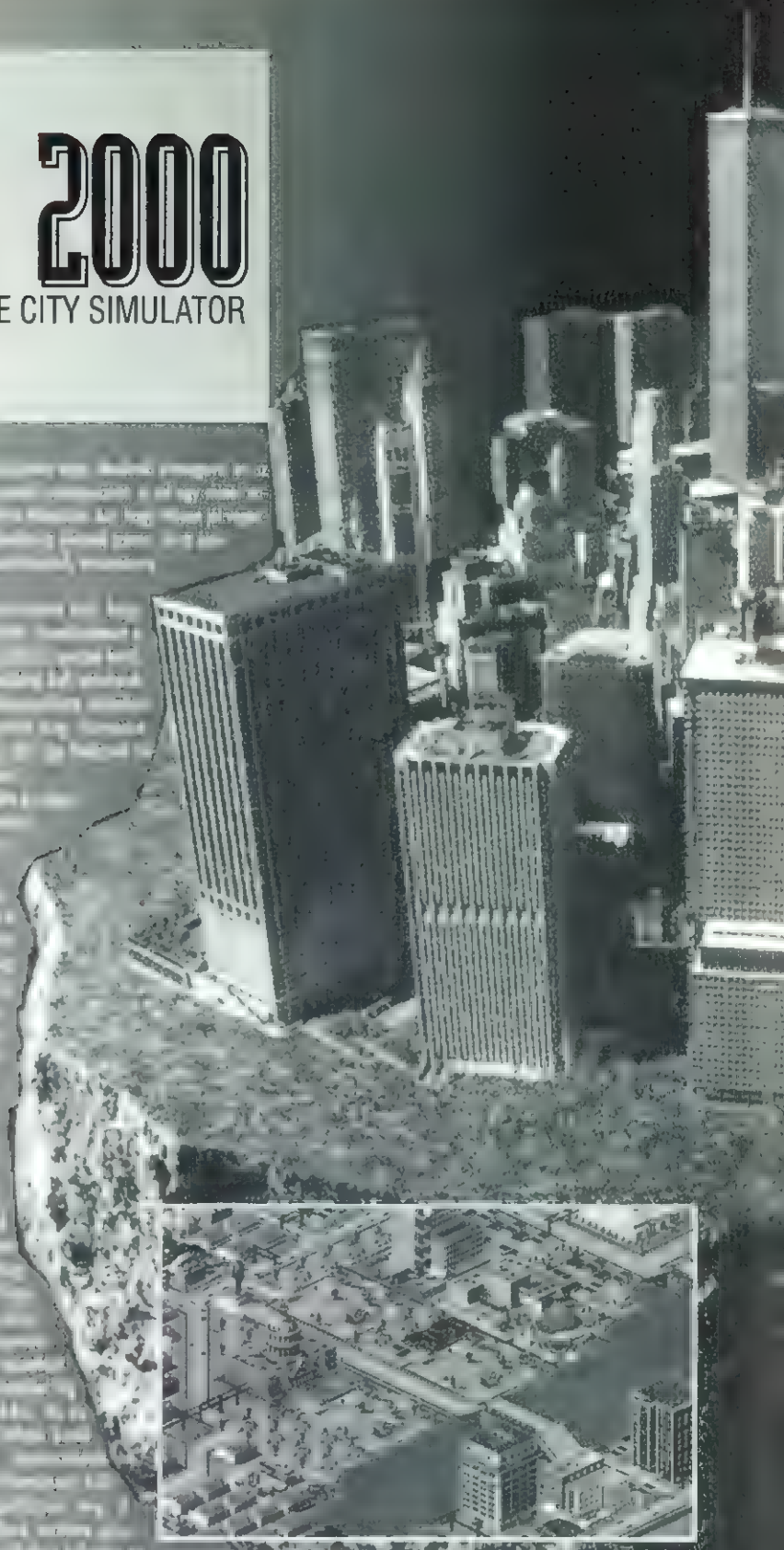
Építsd meg kedvenc típusod modelljét!
Megvásárolhatók: 1117 Bp., Móricz Zs. körtér 15. Tel.: 166-4792
Vidékieknek utánvétes postázás, kérd ártájékoztatónkat!

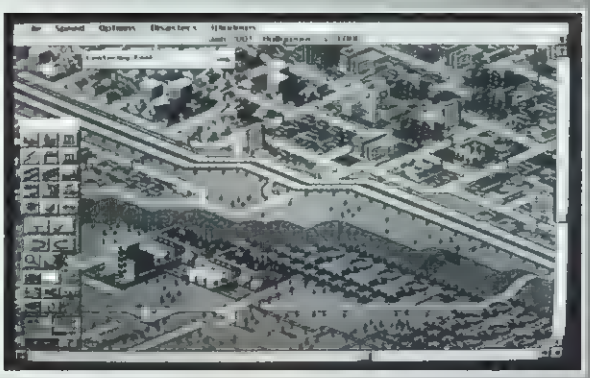
FUJIMI

Decemberi rejtvényjátékunk nyertesei egy-egy FUJIMI Phantom F-4K típusú modellt nyertek: Horváth Péter és Mészáros Norbert - Szentkirályszabadja, Csonka László - Tata, Szűcs Gyula - Tatabánya, Leányfalvi Zsolt - Budapest.

SIM CITY 2000

THE ULTIMATE CITY SIMULATOR





[illegible] ösen meg-
növekedik. [illegible] o
likesok-üzemanyag-fog-
nak a városba.

Ahogy azt már a Sim sorozatban megszokhat-
tuk, eszközeinket a kép szélén látható ikonok közül
kiválaszthatjuk. Újdonság viszont, hogy egy egy ikon több
eszköz is rejt. Ha ezek közül nem a legelőt akarjuk használni,

[illegible] 3 százalékos forgalmi
[illegible] díjakat, melyek nép-
[illegible] antik. Itt indíthatunk
[illegible] nes kampányt, évenként

tartsuk az ikonon lenyomva az egérgombot, majd válasszunk az így elővarázsolt listából. A SHIFT és az egérgomb lenyomásával pedig segítséget kapunk a gombok feladatáról. Az így rendelkezésünkre álló szerszámok a következők:

Buldózer: A sima buldózer a területek megtisztítására a romok, fák és feleslegessé vált épületek eltakarítására szolgál. Mivel az új változatban már dombok és völgyek teszik változatossá a tájat, a gépek között találunk olyat, melyel dombokat hordhatunk el vagy emelhetünk, tavakat áshatunk. A nagyobb munkálatok azonban veszélyeztetik a közelben álló épületeket.

Fa: A fákkal a környezetszennyezés ellen védekezünk, a mesterséges folyókkal pedig a domboldalakba vízierőművekhez szükséges vízeséseket telepíthetünk.

Veszély: Ezt az ikont csak valami-

Víz: [illegible] eszközt kiválasztva a víz[illegible] alatti vezetékek [illegible] kell [illegible] konyv[illegible] nek, [illegible] föld[illegible] termelnünk jó[illegible] szaesik. [illegible] sás vizet közlekedünk [illegible] desse alakítjuk. [illegible] zation)

[illegible] eszközöknek. Mivel a metro elég drága mulatság, célszerű [illegible] felszínre Sub-Rail.

Kikötő: Akog[illegible] növe[illegible] külvilággal fe[illegible] pcsolat[illegible] egy [illegible] repülőtér is építe[illegible] kell. Ke[illegible] kove[illegible] lalunk számukra, de nem é[illegible]mos a város [illegible] kozni, hiszen az idő múlásával egyre terjeszke[illegible] hajók az ipar, a repülők pedig a kereskedelem fejlő[illegible] segítik elő.

Telkek: A következő három gombbal a lakó- (Residential), kereskedelmi (Commercial) és ipari- (Industrial) telkeket jelölhetjük ki. Mind a háromnál választhatunk sűrűn, illetve ritkán benépesített zónák között. A telkeket dombokon és fák között is kijelölhetjük. A fákat nem érdemes kivágni, hiszen az a terület értékét csökkenti.

Oktatás: Az emberek képzése egyrészt csökkenti a bűnözést, másrészt növeli a termelést. Ezért érdemes a városban iskolákat, főiskolát, múzeumokat és könyvtárat építeni. Az egyes intézmények különböző korcsoportokra fejtik ki hatásukat.

Rendőrség: A rendőrség és a börtön a város bűnözését csökkenti, a tűzoltók száma pedig a tűzek eloltásának gyorsaságát határozza meg. A kórházak természetesen a lakósok egészsége miatt fontosak.

Szórakozás: Hogy városunk minél vonzóbb legyen a letelepülni vágyók számára, egy csomó szórakozóhelyet kell építenünk. Ide tartoznak a parkok, állatkertek, stadionok és a vízorlás kikötők.

Az eszközök után néhány olyan gomb jön, mely a játékban való eligazodást segíti. Ezek használata ingyenes. A táblával a város különböző pontjain helyezhetünk el tájékozódást segítő feliratokat, a keresés segítségével a földterületekről, épületekről, telkekről tudhatunk meg minden lényeges információt. A következő gombokkal forgathatjuk, nagyíthatjuk és kicsinyíthetjük a város képét.

Alatta a három függőleges csík a lakók igényeit mutatja. A zöld a lakásokra, a kék a kereskedelmi épületekre, a sárga pedig a gyárakra vonatkozik. Ha a csík a felső részben van, a lakosoknak több ilyen telekre van szükségük, ha az alsó részben áll, akkor ebből jelenleg túl sok van a városban.

Végül az első gombokkal a döntéseinket segítő grafikonokat, rajzokat nézhetjük meg. Ezek közül az egyik legfontosabb a költségvetés, melyről már volt szó. A másik az ipar adatai. Itt megtudjuk, hogy mely iparágak fejlettek és melyekre van a városnak szüksége. Külön-külön minden iparágnak megváltoztathatjuk az adóját, így támogatva azokat, melyekre a jövőben valószínűleg nagyobb szükségünk lesz.

Ha elérjük a 60000 lakost, a kormány megkérdezi, hogy akarunk-e katonai helyőrséget a városba. Ez jó hatással van a kereskedelemre, de növeli a forgalmat és a környezetszennyezést. 120000 lakos felett pedig új épületek jelennek meg, melyekben még több ember, gyár és kereskedő fér el. Természetesen az a gondokat, például a bűnözést is növeli.

A SimCity 2000 szerintem a Sim sorozat legjátszhatóbb és legérdekesebb darabja. A rengeteg új ötlet változatossá, még hosszú idő után is izgalmassá teszi a játékot. A 3D grafika és az animáció gyönyörű, a beavatkozásainkat kísérő hangok (üdvrivalgások, fújolások) pedig jópofák. Szóval az az a program, amit nem szabad kihagyni.

Tomsovári Tibor

Ugyancsak itt építhetünk szennyvíztisztítót (Treatment) és víztornyot. Mivel a pumpák víztermelése az évszakoktól függően állandóan változik, érdemes némi ivóvizet raktározni a tornyokban.

Bónusz: Itt az elégedett polgárok különböző ajándékokkal halmozzák el polgármesterüket. 2000 lakos saját házat, 10000 városházát, 30000 felett pedig különböző emlékműveket adományoz vezetőjének, azaz nekünk.

Út: Egy nagy városban az egyik legnagyobb gond a közlekedés. Útháózatunkat tehát úgy kell kialakítanunk, hogy gyors legyen és mindenhova el lehessen jutni. Az új játékban már gyönyörű hidakat, alagutakat, egymást keresztező gyorsforgalmi utakat is építhetünk. A gyorsforgalmi utak kétsávosak és a felszín felett haladnak. Ahhoz, hogy a járművek használni tudják őket, köztük és a sima utak között felhajtókat (Onramp) kell építenünk. Az utak zsúfoltságát enyhíthetjük buszjáratok bevezetésével is. Már egyetlen forgalmas helyen felépített állomás is jelentősen csökkenti a közlekedési dugókat.

Vasút: A vasútvonalak célja szintén a közlekedési problémák megoldása. Itt meg kell építenünk az állomásokat és az őket összekötő síneket is. A vasutak elég sok helyet elfoglalnak a felszínből, ezért célszerű egy kicsit várni, míg felfedezik a földalatti. A metró építésénél szintén a város alatti vezetékeket [illegible] latjuk. Ezen kell a metróállomá[illegible]

lyen katasztrófa esetén használhatjuk. Ilyenkor a tűzoltókat vagy a rendőröket küldhetjük a helyszínre segítségül. Tűz esetén például minden egyes tűzoltócsapat (ahány tűzoltóőrs van a városban) helyét külön kijelölhetjük, így tudjuk megakadályozni a tűz terjedését.

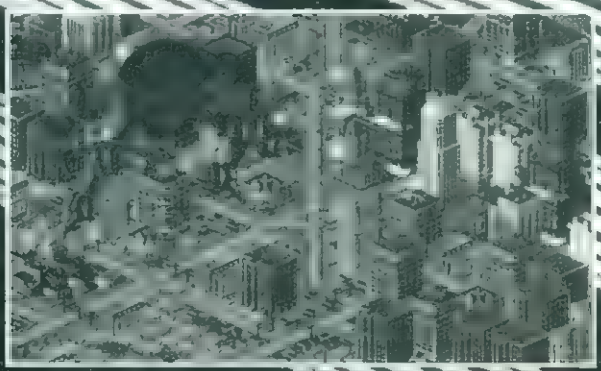
ÉRTÉKELŐ

grafika	92%
hangok	75%
[illegible]	89%
[illegible]	85%

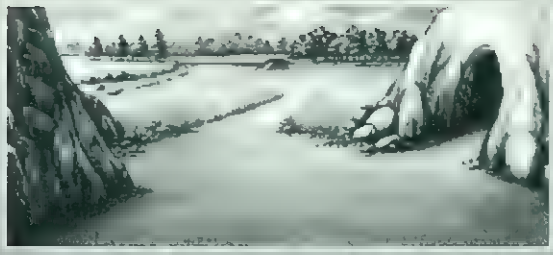
ÖSSZHATÁS 85%

TESZTELVE: *PC*

Villám: Ezzel az eszközzel húzhatjuk ki az elektromos vezetékeket, valamint új erőműveket építhetünk. Kilenc erőmű közül választhatunk (nap, szél, szén, víz, fúziós, stb), ezeket áruk, teljesítményük és környezetszennyezésük különbözteti meg egymástól. Mindegyik erőmű csak 50 évig üzemel és ezután felrobban. A robbanás szerencsére nem okoz semmilyen katasztrófát, de megszűnik az áram. Ha a katasztrófák ki vannak kapcsolva (No Disasters a Disasters menüben) és van elég pénzünk, a tönkrement erőmű helyén automatikusan épül egy ugyanolyan.



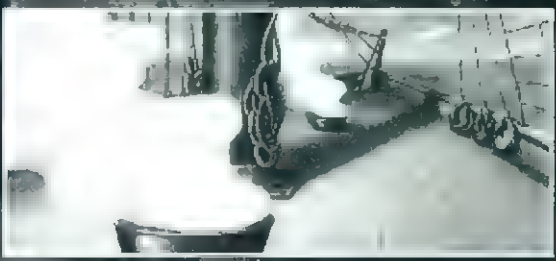
COMPANIONS OF XANTH



[illegible] kiszálltak az angol nyelv adta lehetőségekből, s csak úgy röpködnek a rokonértelmű, hasonló hangzású szavak. A grafika kifejezetten kellemes és "azt látom, amit látok" stílusú, azaz a képeken nem látjuk önmagunkat, csak az előttünk elhelyezkedő tájat, embereket. Emellett igen "megdobja" még a programot a néhány teljesképernyős mozgókép-sor. A zenékről se jót, se rosszat - ütésfestő zenének megteszik. No, de nem vesztegessük fölöslegesen a szót, lássuk inkább a kezelést: a képernyő bal oldalán elhelyezkedő igék felülről lefelé: Take - vmit felvenni; Put - vmit vmibe tenni; Look at - vmit megnézni; Open/Close - Nyitni/Zárni; Talk to - beszélni; Look [illegible] megnézni [illegible] helyszínt. Léteznek [illegible] szon kívül [illegible] még speciális igék is, melyek akkor jelennek meg, ha egy tárgyra rákattintunk, s ezek az igék kifejezetten erre a tárgyra vonatkoznak (pl. egy üvegre kattintva a megtöltés, kiürítés stb). A bal első sarokban találjuk a mezőnyt nyilakat, egy Wait ikont, amellyel várakozhatunk, a Map-pel a képmódról térképmódra válthatunk, ami a labirintusban nagy hasznunkra válik. Találunk itt még egy Undo ikont is, amellyel meggondolatlan csel[illegible] [illegible] jlleve[illegible] egy lemezt, amelyre [illegible] lemez[illegible] [illegible] képernyő[illegible] pedig kísérőnk. Képe [illegible] Ha es[illegible] "megnézünk" játék közben, akkor [illegible] módú [illegible] a 2. válasszal. Nem akkor [illegible] bele.

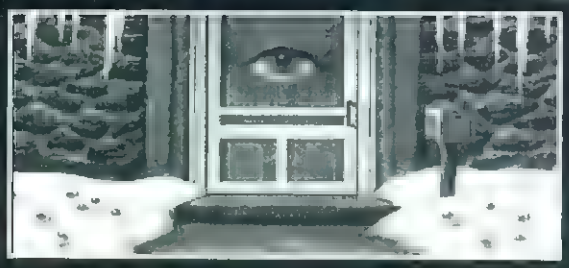
[illegible] [illegible] vérfarkasunk, amíg megérkezik a postával a [illegible] [illegible] kiszoljuk [illegible] [illegible] tást a monitor[illegible] [illegible] Brandy Coleman - akt[illegible] [illegible] nekünk a játék folyamán - szólítja [illegible] elmondja, hogy ki[illegible] kísérőnek, a Xanth-ot. F[illegible] a lányt[illegible] választ, mely válasszal [illegible] gyet.

Egy sötét vermbe kerülünk a Xanth-ot, [illegible] a második ajtó vezet a szabad[illegible] lépjünk ki a friss levegőre [illegible] vetélytársunkkal Kimmel, akivel egy rövid beszélgetést folytatunk. Mint kiderül, ő hisz a mágiában mi pedig nem. Hmm. Miután elvonultak, kisérőnk, Nada próbál győzködni és elhinteni velünk a mágia létezését fontosságát a Xanth-ban, ugyanis amíg [illegible] nem lesznek bennünk igazán, addig "mennünk" [illegible] mászkálgatunk fel-le, alá. Gyorsan

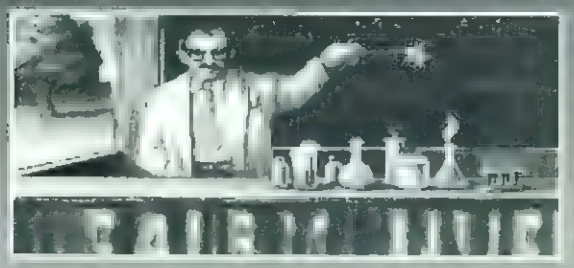


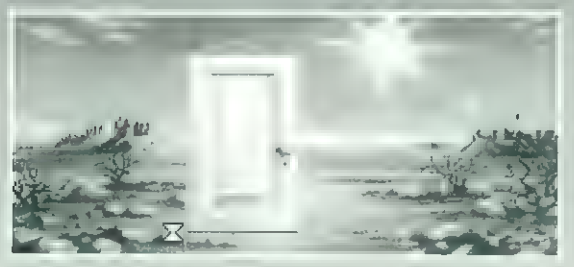
tovább bergeli magát Xanth démonának szóviccein... A polgármester hálálkodik egy sort, majd ad egy aranykardot, s szóba hozza Xanth öt régióját (3,7). A kard különlegessége abban rejlik, hogy minden egyes szféra után megjelenik rajta egy ékkő, na de egyelőre többet nem árulok el róla. Térjünk vissza a Fairyhez, s beszélgessünk vele (2,6), kérdezzük ki részletesebben az öt szféráról. Fairy elmondja, hogy innen észak-nyugatra vannak, s az első az üresség szférája (ha esetleg valaki kivette a Fairynek szóló levelet a postalládából, azt előbb adja át).

Hatalmas pusztaság fogad, s a menekülés egyetlen útja, hogyha hiszünk az előttünk délibábként meg-megjelenő ajtóban. Várjunk egy ideig, majd amikor meglátjuk az ajtót, beszéljünk Nada-val, aki kötelkedik az ajtó megjelenésében. Ismét várjunk, majd beszéljünk egészen addig, míg oly erővel bizonygatjuk Nada-nak az ajtó létezését, hogy az meg is jelenik. Nyissuk ki, s lépjünk át a Föld szférába.

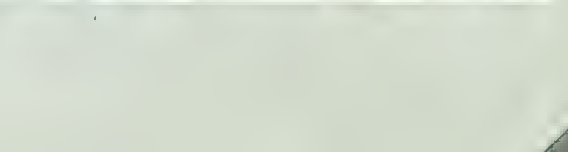


Előttünk egy barlang bejárata, körüljárul sivatag. Induljunk el délkelet felé, ahol a forrás mellett az ajtatos Metria kellett megát. Nos, itt az a lényeg, hogy ne engedjünk a kísértésnek, s ne igyunk a forrás vizéből, bárhogy is kerüljön a kis szívén. Ez el fog tartani egy ideig, de ha elég erősek vagyunk, előbb-utóbb elvonul. Térjünk vissza a barlang bejárataihoz, nyissuk ki az ajtóját, s lépjünk be. Némi bolyongás után elhelyezkedünk a falak előttünk, csak a faklyák lángját látjuk, s Nada eltűnik. Várakozzunk egy darabig, míre Nada visszatér, megnyugodva a [illegible]





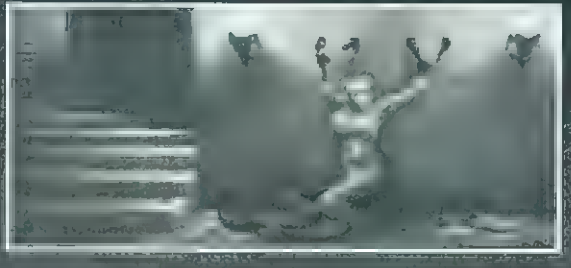
rögtön szöget üthet ez a hirtelen jellemváltozás... Csak nem Metria bújt Nada testébe? Dehogynem.... Jó ha mentünk egy ülést, majd hősiesen ellenállunk a kísértésnek (2,1;1,1, wait;3,3; wait;wait,3). Ha minden rendben megy, Metria átad egy kis műszert, amellyel - állítása szerint - megtalálhatjuk Nada-t, ha figyeljük, hol mutat a legtöbbet a mutatója. Tehát irány a labirintus, ahol természetesen a műszer pont fordítva működik, mint ahogy Metria mondta... Legjobb, ha most átváltunk térkép módra, s megkeressük a következőket: az északkeleti részen a mozsártörőt, a nyugati részen a kis szürke kapcsolóval ellátott falat. Nyomjuk be a kapcsolót, s az ismét megjelenőt, és így tovább. Ha mind a 16 kapcsolót felkattintottuk, kattintsuk őket vissza, s így mindegyikből egy fémlapka alakul ki. Ha mind a 16 kapcsoló fémlappá változik, egy nagy gomb jelenik meg a falon, s azt benyomva egy lejárat nyílik meg. Lent Nada-t találjuk szíróanalakban bilincsbe verve. Nyugtassuk meg, hogy nem nézünk rá (2,5,4,1), majd beszéljünk a bilincseihez, míre azok elevegedik Nada-t. Az északnyugati részen találunk egy lejárót, amelyen kereszül a 2. szintre jutunk. Itt keressük meg a mozsarat, és a faajtót. [illegible] próbáljunk megfogni. Míre eltűnik, s egy lámpa jelenik meg mögötte, elzárva a kijáratot. Szedjük fel a kis üvegcsét. [illegible] Nada-hátsóba. Nyissuk ki [illegible] gyújtsunk bele egy kis hatalmas mosatot. Irány [illegible]



bele új szerzeményünket, majd várakozzunk. Kössük össze a horgunkat és a kötelünket, majd a segítségükkel küzdjük fel magunkat a felszínre...

Ahhh, végre felélegezhetünk: előttünk festői táj, a víz szférája.

Első lépésünk után összefutunk egy rendőr trollal, aki pénzt követel rajtunk. Fogadjuk el az ajánlatát, hogy nem esz meg bennünket, ha megkeressük az elveszett kulcsát (3,1,1,1,1,6). Keressük meg a csapot, zárjuk el, s vegyük magunkhoz a tömlőt. Menjünk le a troll lakásába és a konyhájában kössük össze a kutat a mosogatóval. Nyomjuk be a kék gombot, nyissuk ki a csapot, s a feltöltődött kútból hozzuk fel a kulcsot. Adjuk át a trollnak, aki még egy fejtörőt is felad

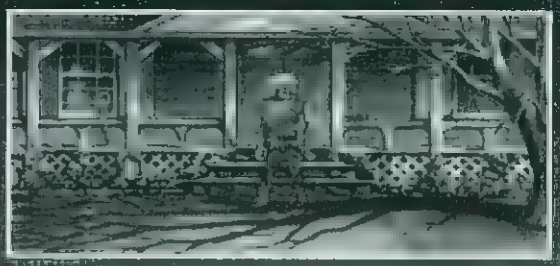


is. A trükk az, hogy egyszer feltesz egy olyan kérdést, amelyre nincs megfelelő válaszbetű, s ekkor a nálunk lévő T betűt kell behelyeznünk. Az öljas Com-Péter jobbnak látja ha visszaléptet, túl jónak tart minket (2). Ekkor megjelenik a Grundy Golem, s mi elpanaszoljuk Com-Péter galádságát, s Grundy is elpanaszolja betegségét, amelynek a vírusa nálunk ragad (2,1,4,4,1). A vírus éppen jól jön Com-Péter elpusztítására... tegyük le a fémajtó mögé, és...

Ismét láthatjuk amint a Föld démona idegesíti a Xanth-et, hogyha Kim nyer, Xanth földjéről eltűnik a mágia. Az utolsó szférához értünk, a levegőköz. Lépjünk be Ma Anatke házába, s beszélgessünk el az öregasszonnyal (1,3,1,2,4,2,1,1,1). Megtudjuk, hogy valaha egy gyönyörűséges hercegnő volt, és gonosz démonok az eljegyzése napján csúfítóitalt csurgattak le torkán álmában, s amikor felébredt ez lett belőle - egy rút vénasszony. Az ősök szerint, ha egy jelet megkét a hegyek közül, akkor visszanyeri eredeti kinézetét. Vegyük le a nárdi a gyros zokni és tényozzunk. Egy lépésre a házától a hegyek lábához érünk, ahol egy szélzsákkal [illegible] gazdagodunk. Lépjünk le dűlőutat, ahol egy randa gyerekek a gejzír vízsugara felrepítette a labdáját. Húzzuk a zoknit a gejzírre, mire a labda leesik, s a fiú boldogan felajánlja a segítséget. Irány ismét a vénasszony háza, majd szóljunk a gyereknek, hogy szaladjunk fel a csigalépcsőn, amelynek a tetején egy tábla van, azt vigyük el a vénasszonynak (a jel és a jelzőtábla ugyanaz az angolban), mire ő a "jel" láttán visszaszépül és nekünk adja a csúfító láttyát. Egyértelmű, hogy a láttyal az Orkhoz sietünk, aki cserébe elárulja, hogy merre van a Xanth-et kettészelő szakadék. Irány délkelet, a szakadék.

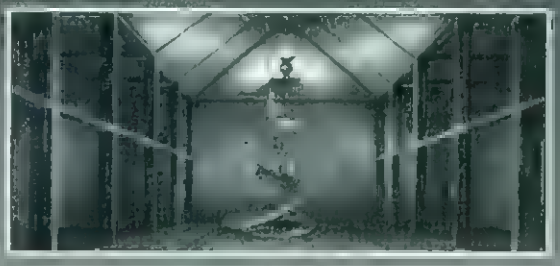
Amíg algyalogolunk a szakadékig, néhány idétlen állat állít meg, egyik óva int a szakadéktól; másik családi problémáiról tart kiselőadást... egyszóval semmi lényeges. A szakadék szélén Noda kitalálja, hogy ő nem megy le, mert rosszul még egy hatalmas sárkány is itt tanyázik. Ekkor jelenik meg vetélytársunk, Kim kísérője, Jenny és Sammy cica, meg egy Cyrus nevű srác. Rövid elkeszkedés után úgy döntenek, hogy mi és Kim kísérői cserélünk. Így velünk marad Jenny és a macskája, Sammy... A szakadékban egy [illegible] sárkány éllja utunkat. Kérjük ki Jenny véleményét, mire azt tanácsolja, beszéljünk Fractohoz, a felhőhöz. Hátha ki tudunk csalni belőle egy hóvihart. Beszélgessünk el a felhővel (mindig a 3. válasz), s az utolsó pillanatban, amikor a sárkány szinte [illegible]

Végre elérkeztünk Humfrey kastélyához. [illegible]

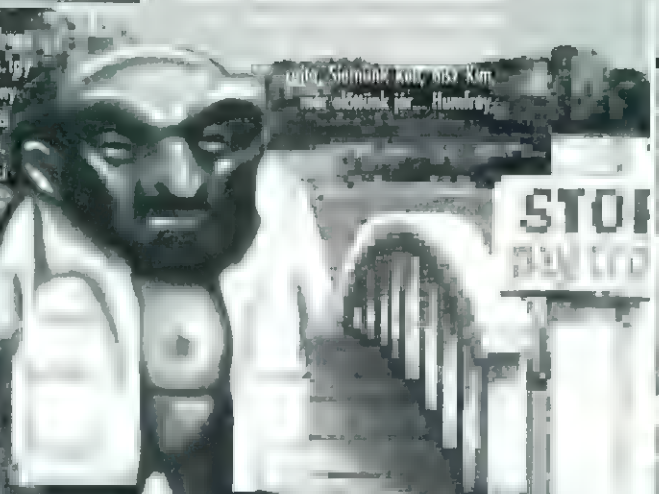


[illegible] megkapjuk a tőkét, amelyet leülünk egy asztalhoz Kim és Noda mellé. Nézzünk bele; s máris elkezdődik a vágjáték.

Az éjszakába kerülünk egy kísérteties kúria mellé. Keressük meg a pincelépcsőt, nyissuk ki a lakatot a gitárpengetővel (a lockpick a tolvajkulcs, a lak pic a pengető... hallásra ugyanaz). [illegible]



[illegible] rakunk a problémája, hogy [illegible] és túl szép lett erkünk, s így [illegible] valakinek majd segítünk rajta... Irány ismét a hegytető, s merészkedjünk tovább, egészen a kalbarlangig, amelyből behajókázhatunk a hegy belsejébe. Szereljük fel a vaorlát a lejáró, kössük el, majd nyissuk ki a szélzsákot... már repülünk is a hegy belsejébe. Furcsa helyre érkeztünk, egy lépcső vezet a magasba, s a lépcső előtt egy őr áll. Még ki se szállunk a csónakból, az őr máris nekünk szegez néhány találós kérdést, amelyekre feleljni kell, mert csak [illegible] el. Ezt teljesíteni rettenetesen egyszerű, ugyanis ha rosszat mond [illegible] nk [illegible] hányszor úgy provokálnunk. A helyes feleleteket egyébként onnan ismerhetjük fel, hogy tartalmazza a levegő szót vagy annak szinonimáját. Ha megfelelünk, [illegible] [illegible] Sietünk, [illegible] Kim [illegible] már eltűnt jár... Humfrey [illegible]



ÉRTÉKELŐ

[illegible]	80%
[illegible]	72%
[illegible]	75%
[illegible]	70%

ÖSSZHATÁS

79%

TESZTELVE: *PC*

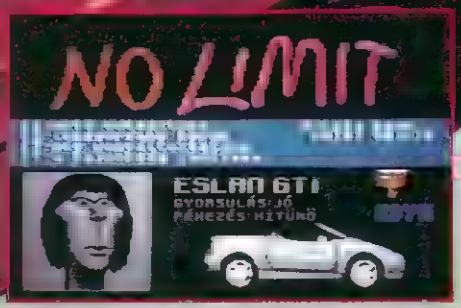
NO LIMIT

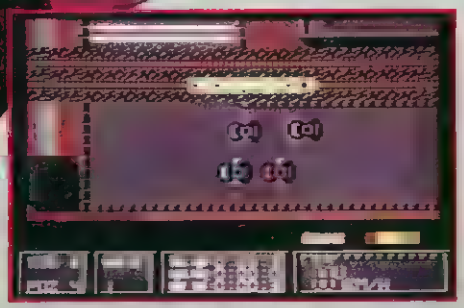
Kiadja az 576 KByte

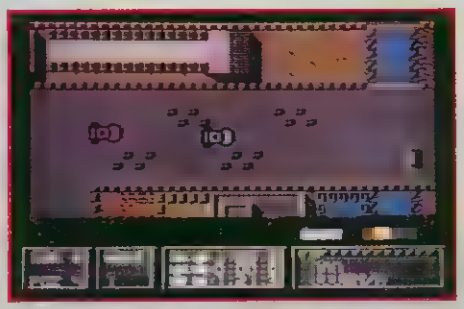
Hamarosan megjelenik C64-re lemezen!

VÉGET NEM ÉRŐ IZGALOM...
VÉG NÉLKÜLI SZÁGULDÁS...
VÉGZETES VONZERŐ...
VÉGTELEN ÉLVEZET...

Minden dobozban más és m





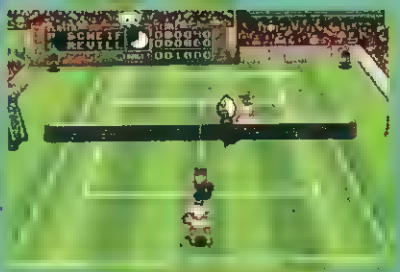


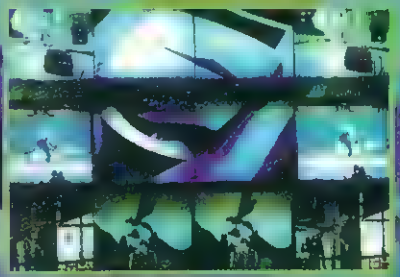
C.E.S. NEWS

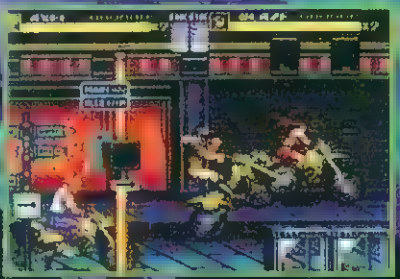
Ismét megvolt a szokásos hűű LAS-VEGAS-b[illegible] olyan újdonságokat mutattak be, hogy a[illegible] állítólag kétszer váltottak alsónemű[illegible] tehát a SEGA vonatkozású híreket, m[illegible] még érdekes...

-A[illegible] első és legfontosabb [illegible] masinák és játékok [illegible] nincs ilyen, az rohanja[illegible] egyet.

[illegible] a korábbi [illegible] Mondo. A legtöbb cég [illegible] inkább SEGA-ra fejlesz[illegible] és a hires játékterm[illegible] gépeket gyártó cégek [illegible] is a SEGA felé ka[illegible]







[illegible] bízta meg [illegible] KING megírásával.

-Egyre közeleg a SATURN megjelenésének ideje, melyen az első játék a VIRTUA FIGHTERS lesz.

-A SEGA nagy MCD-s meglepetése lesz a FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP 1993 HEAVENLY SYMPHONY. Az impozáns név egy autóversenyt takar, hihetetlen [illegible] és hangokkal. A programozók ugyanazokat a nagy[illegible] rutinokat használják, melyeket a SONIC CD-ben már láthattatok.

Pár hónap múlva végre kijön a piacra a STREETS OF RAGE 3, mégpedig egy 24 Mbit-es kártyában. Ez azért már jelent valamit!

-A CODEMASTERS készül a TENNIS ALL-STARS-t, amely a Wimbledon Tennis utá[illegible]. A szereplőknek lesz speciális mozgásuk, a grafika sokkal szebb lesz és még némi humoros dolog is belecsöppe[illegible] a játékba.

Szintén CODEMASTERS újdonság a számítógépeken már létező szupi kis logikai program, a SINK OR SWIM. Ebben a [illegible]ben Kevin Codner a főszereplő, akivel Lemmings-szerű formában kell egy [illegible]nyedő hajótól embereket meg[illegible]ni.

-Sajn[illegible] kadok mutatni rólu[illegible], de láttam: készül Sonic-Tails-Amy [illegible]szerepelésével [illegible] legújabb GAME GEAR gokart[illegible] versenyt! A [illegible] felén láthatjuk hátulról a figurá[illegible], felül a pálya rajzá[illegible] minden[illegible] hatalmas grafikával.

[illegible] az STV TV műsorba[illegible] már bemutattuk a BUBBA 'N' STIX [illegible] logikai/akció [illegible]tékot, melyek a CORE jóvoltából készül[illegible] a MEGADRIVE [illegible]. Itt egy fiút [illegible] a segítőjét, egy intelligens botot irá[illegible]tunk.

-Szinte hihetetlen, de [illegible]gül is elkészül a KONAMI játékterm gépének a CONTRA-nak a M[illegible] verziója. Én látnám a játékot, még a Super Nintendo-s változat[illegible]is. Mivel a 360 fokos forgó részeket MD-on [illegible] lehet megoldani, azért azok helyett valami extra különlegesség lesz.

-Szintén először Super Nintendo-n jelent meg a SUPER SWIV - azaz a SILKWORM IV. A MD verzió cím[illegible] MEGA SWIV lesz és a TENGEN készíti. A TENGEN azt nyilatkozta, hogy ebben az étirányban ki akarják javítani az SNES-en előfordu[illegible]bákat. Nesze nektek SNES.

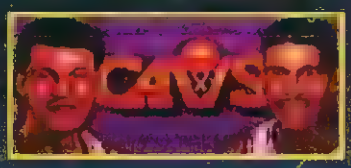
-A MORTAL KOMBAT 2-t MEGADRIVE verzióját szeptemberre ígéri a ACCLAIM. "Csak szeptem[illegible] jönn[illegible] már...dúbidú..."

-A legújabb jóslás örület a MEGA[illegible]VE/MCD játékok zenéjének hallgatása [illegible] lemezeket beromi nehéz [illegible]szerezni, közülük legkelendőbb a GU[illegible] HEROES és a SILPHEED album[illegible] Szinbá[illegible] mindk[illegible]

-Az NBA [illegible] oly sikeres lett [illegible] megjelenése [illegible], hogy mostan a (T[illegible] [illegible] 17) [illegible] kifogyott [illegible]. Egyszerűen [illegible] [illegible]-et [illegible]. A [illegible] jelent meg-[illegible]p.

-Kirjátek [illegible] és [illegible]? Ha igen, k[illegible] a RISE OF THE ROBOTS-ra, amely [illegible]ra és MCD-re [illegible] fog jelenni. [illegible] jelenleg [illegible]ban van. A grafika k[illegible] [illegible] a 3D VG azaz [illegible]. Col[illegible] [illegible]nak köszö[illegible] [illegible] [illegible]sztikus [illegible]ban fordulnak [illegible]-szerű/ [illegible] fokos [illegible] a MD-n.

-Vége[illegible] szót a [illegible]ról [illegible] a MD és az [illegible]ket [illegible]ni, [illegible] de [illegible] elég [illegible], hiszen [illegible] PC mi[illegible] [illegible]. Ezután már csak [illegible] pár kö[illegible] egy speciális sz[illegible] [illegible] bajozik a MD [illegible]. Az angol [illegible] [illegible] hasábjain már [illegible] [illegible] áron. Nálunk is ígérték [illegible] fedél nélkül, egy hatalmas [illegible]



JAM IT HOME SOON...

Én igazán nem akarok leszólni senkit, de teljesen ütődött dolognak tartom, hogy egyszerre 3 kosárlabdás játék kerüljön a piacra, miközben másik 2 éppen a megjelenés küszöbén áll. Így aztán tényleg nem lehet eldönteni, hogy melyiket szeresse az ember, melyik jobb a másiknál. Könnyen eshetünk abba a hibába, hogy a grafika alapján ítéljük meg őket, aztán hazavive rájövünk, hogy nem jól döntöttünk. Ezért most minden különösebb ok nélkül választottam, és az NBA JAM-at mutatom be nektek. A következő számunkban meg egy másikat - addigra talán kiderül, hogy melyik a legjobb! Annyit még el kell mondanom, hogy az NBA JAM-et választották a tavalyi év legsikeresebb játéktermi gépének.

Minden amerikai sportágnak vannak hősei, sztárjai és az alól a kosár sem kivétel. Éppen ezért jó húzás volt egy olyan stuffot összehozni, melyben mindannyian személy szerint szerepelnek, így mindenki megtalálja kedvencét. A JAM-ban 54 sztár található arcképpel, statisztikával, majd hogynem születési anyakönyvi kivonattal.

A meccsek teljesen normális formában folynak. A legtöbb szabályt megmásították, és egyszerre csak 4 ember van a pályán - csapatonként kettő. Az 2" összeállítás után ... ilyenkor kissé elugaszkodik a ... effektusokat produkál. Ez a ... tűte emelkedik, és villám-

bináció is produkálható, mintha csak a Street Figter 2 nyomdokaiban járnánk. Szupermagas ugrások, forgás a levegőben, sőt még a közönségvadító "pa-

millió darabra robban szét. Ezért az NBA JAM nem is igazi kosár játék, inkább a látványon van a hangsúly. A dobások között is lehet váltogatni, mégpedig attól függően, hogy meddig tartottuk nyomva a turbo feltöltőt. Az igazi profik ezt el sem engedik! Elkezdtem számolni, hogy mennyi különböző formát lehet összehozni, és nem kevesebb, mint 15-ig jutottam! Képzeljetek el, 15 teljesen más animáció - halál! Az ATTITUDE szemből megy be, de kétkézzel bevágva. A FLYING REVERSE közben a pali háttal fordulva nyomja be a bogyót.

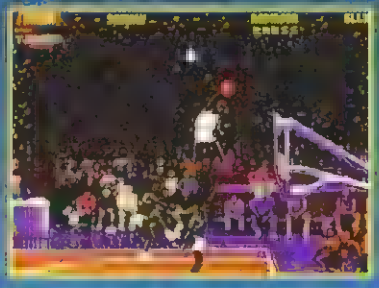
Mivel az akció nagyon gyors, a játék nem szivleli a hosszú futásokat, vagy a passzolás előtti tökölést. Nyomni kell a lasztit, cselezgetni, mozogni - aztán jöhet az a bizonyos kosárradobás. Elárulom, hogy a meccs közben még egy százalékos számlálót is előhívhatunk, az mutatja, hogy mennyi a valószínűsége a találatnak: ehhez válasszunk csapatot és a TONIGHT'S MATCH UP képernyő után a bedobásig tartsuk lenyomva az A+B gombokat. A játékosoknak más és más képességei a fejlettebbek, ezért időbe telik, amíg megtaláljuk a nekünk kezreállót. Én úgy vettem észre, hogy a New York Knicks, a Chichago Bulls és a Charlotte Hornets a három legjobb páros.

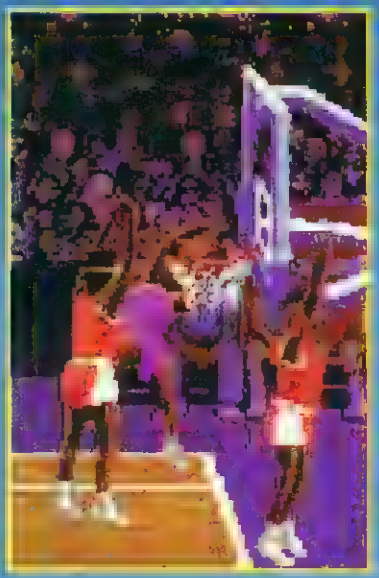
... kosarat dobunk egymás után, a labda lángolni kezd, és pontszámunk is őrült iramban fog növekedni. Ha beszerez-

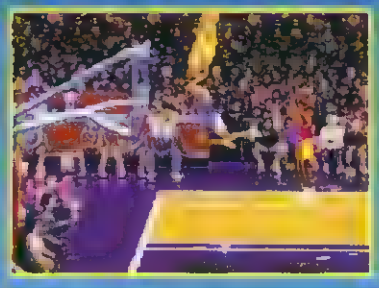
esetén vagy egymás ellen mehetünk,

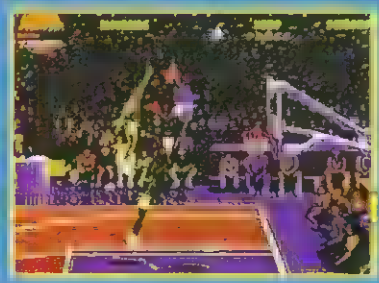
könnyű feladat, mert a gép nagyon jól

látványos akciók mutogatásával.









ETERNAL CHAMPIONS

Amikor egy verekedős játékot tesztelek, akaratlanul is a Street Fighter 2-höz hasonlítom. Az volt az egyetlen olyan játék, amellyel baráti köröm a bulik előtt a legjobban el tudott szórakozni, mindenkinek volt kedvenc karaktere, stb. Azóta az semmi mással nem sikerült. Amikor azonban elutottunk arra a [illegible] minden bunyó [illegible] előre tudtuk a végét, amikor már megvoltuk az íratlan szabályaink. De szemét vagy [illegible] a [illegible] ETERNAL CHAMPIONS [illegible] hogy é[illegible] demes beleesni a [illegible]

Egy dolgot [illegible] jelentenem: az [illegible] NAL CHAMPIONS [illegible] olyan jó, mint az SF2. Néhány dologban még [illegible] is [illegible] ban viszont gyen[illegible] Szóval körülb[illegible] ugyan-olyan. A szori[illegible] mert ilyen is van, különös esetről szól. Egy misztikus egyén [illegible] Eternal Champions [illegible] hogy újra életet ad egy bar[illegible] Választása 9 illetőre esik [illegible] idők folyamán elhagyatak [illegible] sorából, de egyikük [illegible] mészetes halállal. Mivel a Cham[illegible] ereje is véges, csak egy harcos [illegible] tudja visszaadni az életet - ezért meg kell küzdeniük egymással, hogy aztán ott folytassák, ahol abbahagyták.

Mivel a játék közel sem egyszerű, és sokkal több speciális mozgás van benne, mint eddig bármi más játékban, sok gyakorlás kell hozzá. Ezek a támadások egész más rendszerűek, mint az SF2-ben: egyszerűbb gomb és iránykombinációkkal jönnek elő, de éppen ezért könnyebb összekeverni őket. Az SF2-ben például ha Dragon-felütést akartam csinálni, tudtam, hogy nem lesz belőle Hurrikán-rúgás. Az ETERNAL CHAMPIONS-nál gyakran előfordul, hogy olyan mozgások jönnek elő, amiről sem szóm sem volt. Egy megoldás van csak: pontosan be kell gyakorolni a támadásokat, a hatótávolságokat és a védekező-támadásokat. Ezek nélkül a játék csak ötült gomb nyomogatásból és véletlen akciókból áll.

Azt most nem kezdem el boncolgatni, hogy mit nyomjatok és mikor, hiszen ez mind le van írva a kézikönyvben. Úgy vettem észre, hogy semmit sem rejtettek el, nincsenek titkos támadások. Ha esetleg tévednék, várom tippekkel teli leveleiteket.

Visszatérve a gyakorlásra: a játékban olyan professzionális Training opció van, hogy az felér egy külön programmal. Gyakorolhatunk tükör-ellenféllel, bábgolyókkal meg mit tudom én mikkel, mindezt azért, hogy a támadásaink természetét tökéletesen megismerjük. Már mondtam - itt minden mozgásnak meg van az ellentétje, fontosak a távolságok. Néha a védekezés sz**t sem ér, ilyenkor valamelyik ellentámadást kell alkalmazni.

Maga a bunyó is több féle formában folyhat. A két alapvető különbség, hogy vagy a figurákra jellemző hátterek valamelyikén küzdünk, vagy a BATTLE-ROOM-ban. Ez a speciális szoba azoknak való, akik az ellenfélen kívül más[illegible] [illegible] szeretnek [illegible]

A normál hátterek [illegible] [illegible] az egyszerűbb, de [illegible] ilyenkor is tartogat meg[illegible] [illegible] lepetéseket a játék. Ha [illegible]

[illegible] - halálli animá[illegible] mutat a gép: egy dinó megeszi a pali, autóból lelövik, elég a tűzben, stb. A Mortal Kombat rajongóknak mondom: a játékban van vér, méghozzá nem is kevés! Egy jól sikerült ütéssorozat után csak úgy fröcsköl (Shadow-val könnyű megoldani).

A [illegible] [illegible] [illegible]

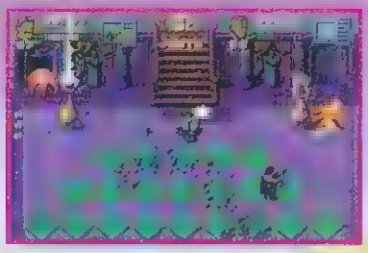
CHAOS ENGINE
THE SOLDIERS OF FORTUNE

Anglia, 1887. Berkshire-től délre ős dinoszauruszt találtak egy kőbányában. A világ minden tájáról érkeztek a tudósok, hogy megvizsgálják a leletet, amely egy addig ismeretlen életforma volt az emberiség számára. A titok ádva vagyon. Pont abban az időben furcsa esetek történtek a földön. Párizsban egy egész színházat nyelt el a föld. Máshol emberek farkassá változtak, és üvöltve vadásztak ártatlan áldozataikra. Az Atlati-Óceán másik oldalán a frissen felavatott Szabadságszobor elszakadt talapzatáról, és megindult New York belseje felé, mindent elsöpörve, ami az útjába került. Angliában úrrá lett az anarchia. A téli áradásokban megváltozott, mutáns vadállatok kezdtek mészkálni mindenfelé. A lakosok vidékre menekültek, nikáczban a kutyaszág gátlástalan kalandoreszt alakult ki. Rosszul álltak a dolgok.

A kóccz szálat a Cromwell-tól délre fekvő erődre vezetik, ahol a Bárc áll. Tudvalevő volt, hogy a Bárc [illegible] szerezhetünk meg. A B gomb megnyomásával tudjuk aktiválni az SP-t, a C-vel pedig válogatni tudunk közöttük. A SP felvételekor SPECIAL POWER kiáltást hallhatunk, az SA aktiválásakor pedig SPECIAL ACTIVATED-et. A megszerezhető SA-k a következők: 360 fokos lövés, 8 irányba röbbant bombe, szárnycsalogató, dinamit, elsősegély, fagyasztás, erős (nagyon fontos!), fáklyák [illegible] Mekanov kulcsa. 5 [illegible] 360 fokos [illegible]

[illegible] eszközöket találunk, melyek a pályák kijáratait nyitják. Ezeket szétlövve tudjuk aktivizálni - NODE ACTIVATED! A képernyő tetején levő számláló megmutatja, hogy még hány eszközt kell megtalálnunk. Az összes eszköz szétlövése után az EXIT OPEN felirás figyelmeztet a kijárat kinyílására.

A lövések nem sértik a partnert, azért folyamatosan kell [illegible] A gépek szétlövésével megszüntetjük a szörnyeket, és [illegible]

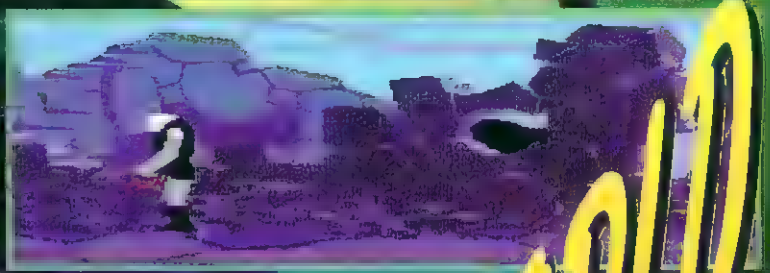


kezdte el alakítani a gépet. A CHAOS ENGINE beindult és időt-teret nem ismerve elkezdte kifújni [illegible] a Földön.

A [illegible] szükségük van és elárulni a gép helyét. Egy frissen alakult elit kommando, mely a változatos tulajdonságokkal megáldott [illegible] vállalkozott az elpusztítására. A legnodermebb fegyverekkel felszerelkezett [illegible] tagja kész volt arra, hogy párban haladva aljusson a gépezetig és bebetolva az erőket, megsemmisítse azt. Az utolsó éjszaka a férfiak felkészítették fegyvereiket, hogy aztán másnap, ketten közülük szembeszálljanak a gonosszal. Ők voltak a Szerencse Katonái.

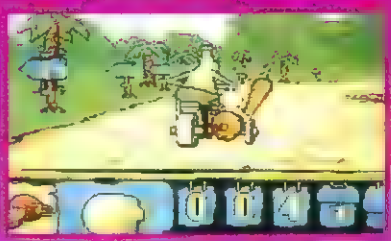
A SOLDIERS OF FORTUNE-ban [illegible] a [illegible] katona közül választva. Adott az induló pénzösszeg, amelyből az illetőt felszerelhetjük. Kezdés után egy képernyőn látjuk az arcképeket, az adottságokat a felszerelés összegét és a speciális adatokat. Az adottságok, melyeket a zöld sáv jelez: SKILL-ettől függ a többi adottság növelhetősége, legyen minél nagyobb; HEALTH-élőerő, SPEED-sebesség, WISDOM csak a computer által vezérelt karakterre vonatkozik, [illegible] lesz. Ugyas a pénz. Ezen értékek a [illegible] nehezek, egészen a sárga csík végéig.

A WEAPON POWER csík a [illegible] A megfelelő arra helyezésével az tovább [illegible] Minél nagyobb az érték, annál kifúlásabbak a lövések. A SPECIAL ABILITY és a SPECIAL POWER a játék közben szerezhető különleges tulajdonságokat mutatják. A SP azért kell, hogy a SA-t aktiválni tudjuk. Egyszerűbben fogalmazva a SA fegyvereket/tudást jelen[illegible] a kihívás kezdén

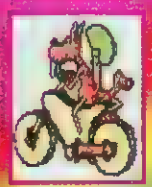


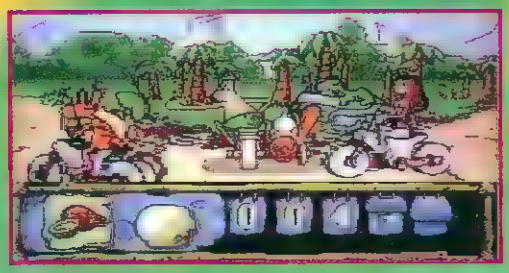
ANOTHER WORLD

EXKLÚZÍV SEGA



CHUCK RALLY





SEGA

FLASHBACK: kódszónak PIXEL-t írjunk be. A pályakódok INCBIN, CLIP, KALIMA, CYGNUS.

GLOBAL GLADIATORS: [illegible] B, C, B, A, B kombinációt.

ZOOL: a pályaugrás a következőképpen történik: pauzálás után nyomjunk C, JOBB, A, B, B, A, BAL, BAL, A, JOBB, LE kombinációt. Ezután a joy jobbra nyomásával [illegible] pályát, a FEL-lel[illegible] világot [illegible]

SHINOBI 3: a Sound Test menüben válasszuk ki [illegible]

SHURIKEN: [illegible]

VIENNA, AVALON, DULEN.

TALESPIN: pauzáljuk a játékot és mozgassuk az irányítót az óra járásával megegyező irányba. Ötszörös [illegible] gia a jutalmunk.

SUNSET RIDERS: 100 continue szerezhető, ha a SOUND OPTION[illegible] OK-t állítunk be [illegible] megnyomjuk [illegible] S, T, A, R, T [illegible]

MORTAL KOMBAT: Kano kivégzése közben [illegible] kell a védekező gombot, ezért nem tudjuk a zöld ninját elácsani (védekezés, hátra, hátra, ütés). Helyette alkalmazzuk az ELŐRE, ELŐRE, HÁTRA, HÁTRA, ÜTÉS mozdulatokat.

ZOMBIES EAT MY NEIGHBOURS: igaz, hogy az [illegible] verzió dögös láncfűrészes pallói bulásokra lettek cserélve Európában, de a kódok talán jól jönnek: CYZQ, GBRS, DCFK, BMLK, PQBR, LUNJ, QMKR, SDHM, BKVR, BRPM, BNYZ na jó, még azt is: OSDZ. A 'DAY OF THE TENTACLE' bonus-pálya kódja BCDF.

MAZIN SAGA: négy mérőtben maradva harcolhatunk a főellenségekkel, ha az OPTIONS képernyőn a SOUND TEST-et 18-ra, a SE [illegible]

MIG-29: a MISSION [illegible] SCREEN legalá[illegible] be a következő kódot: [illegible] MISSITES. Így [illegible]

MICRO MACHINES: Egy gyorsabb kocsi megszerzése érdekében pauzálás után nyomjunk FEL, LE, A, B, BAL, JOBB, C, START kombinációt. Az örök élet kódja B, LE, C, LE, FEL, LE, BAL, LE.

BATTLETOADS: itt gyorsan [illegible] kitöltjük az első két [illegible] malacot és edafutunk [illegible] vadászházhoz, egy villogó [illegible] kötünk a 3. pályán.

[illegible] ERNATIONAL SOCCER: [illegible] az utolsó mérkőzés [illegible]

MORTAL KOMBAT: [illegible]

ZERO: Fel[illegible] hátra, [illegible] ütés.

[illegible] Operation: Kivégzés: [illegible] védekezés, fel, fel, [illegible] magas ütés.

JOHNY CAGE: Ár[illegible] kivégzés: [illegible] le-hátra, [illegible] hátra, magas ütés. Kivégzés: [illegible]

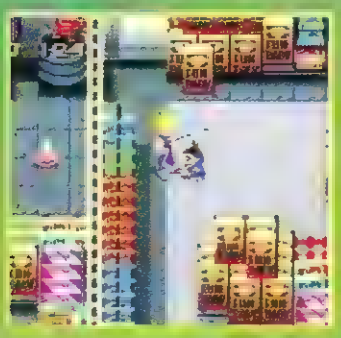
[illegible] ROBOCOP VS [illegible] C, C, C, A, B, A, C, C, C, A, [illegible] szörnyekhez. Játék közben az A, B, C [illegible]

[illegible] Sports [illegible] CW7W [illegible] Versszám [illegible]

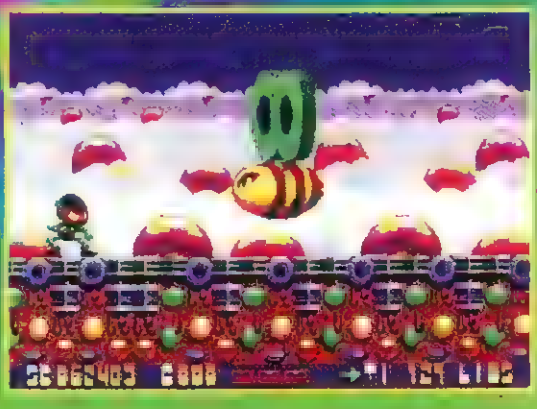
[illegible] előre, [illegible] ütés, vagy [illegible] hátra, le, le [illegible] ütés. Repülés: [illegible] hátra, magas ütés. [illegible] Kivégzés: le [illegible] hátra, magas rúgás. [illegible] alacsony rúgás. [illegible] hátra, majd elengedés. BARAKA: Kivégzés: hátra, előre, le, előre, alacsony ütés.

MICRO MACHINES: mot. Ezután állítsunk be 00 [illegible] - és lássa csodát, végtelen dobócsillagot kapunk. Ha [illegible] pályát lehet ugrani.

ROCKET KNIGHT ADVENTURES: nem igazán segítség, de [illegible] lenésekor nyomjuk a joy-t 6X LE, 2X FEL, 2X LE. Így EXTRA HARD [illegible] is belekerült. Ezt játék közben, pauzálás után kell beadni: 7X FEL, 1X LE, 3X BAL, 1X JOBB. Ekkor a PAUSE szó megfordul, jelezve a [illegible]

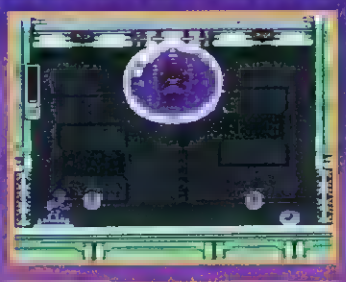


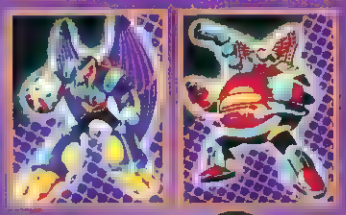
THE FLINSTONES: az örökélethez válasszunk 3 [illegible] nyomjuk be az A, B, C START gombokat és tartsuk a joy-t az [illegible] nyomjunk C-t, a joy-t pedig FEL, LE, BAL, JOBB, LE irányokba. C+START viszi a pályát.



MEGA MAN X

A MEGA MAN szériát a NES-en kezdték el nyomatni a japánok, s a játékok oly nagy szerűek lettek, hogy 6 különböző részig jutottak el - legalább is most eddig tartanak. Az első rész 1987-ben jelent meg, és azóta annyi MEGA karakter látott napvilágot, hogy egy plasztik figurákat gyártó cég is meggazdagodott rajtuk. Azután jött a 3 Game Boy átirat, és most, 1994-ben az első Super Nintendo epizód, a MEGA MAN X. Mindegyik MEGA MAN történet egyszerűen a sémára épül: kezdetben egy normál figurával kezdünk, s ahogy egyre-másra legyőzzük az ellenfelet, megszerezzük azok fegyverét és erejét. Mindez a főellenségig folytatódik.





[illegible] X történetét. Dr. Light [illegible] robotokat gyárt; X egy a [illegible] közül. A legújabb szériát [illegible] gondolkodásra képesek: [illegible] a [illegible] gaikat [illegible] X-nek [illegible] von a szívében - vagy mégsem az [illegible] Zero is, a robotlány, aki végig segíteni fogja X-et.

A feladatunk egyszerű: be kell járni az összes [illegible] megkeresni és összegyűjteni X kényszer darabjait, és legyőzni a többi robotot. Összesen 8 állatot formázó robottal kerülünk össze, melyek mind más-más fegyverrel vannak felszerelve. A fegyverek közül ki kell találni, hogy melyik melyik robot ellen hatásos - éppen ezért van egy optimális sorrend, melyet ha nem tartunk be, nagyon nehéz lesz boldogulni a játékkal. Közben még egy pár tárgyat is meg kell találni: gyorsítót, sisakot, energiatankokat, melyek nélkül nem lehet végigcsinálni a prog- [illegible] vertünk, újabb megpróbál[illegible]

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

A játék grafiká[illegible] je manga klasszi japán stílusú (nem MANGA!), a hangjai csúcszuperek, ezért azután tényleg érdemes beszerezni!

CLAY Fighter

Nagyon sokan elítélik a verekedős játékokat, pedig tény, [illegible]

INTERPLAY a kompromisszumos megoldásba és készített el egy humoros-bunyós stuffot, a CLAY FIGHTER-t, amelyet nem lehet igazán komolyan venni - főleg ha a szereplőit nézzük meg.

[illegible] weszett gyúrmafigurák, szuper animációk és digi[illegible]

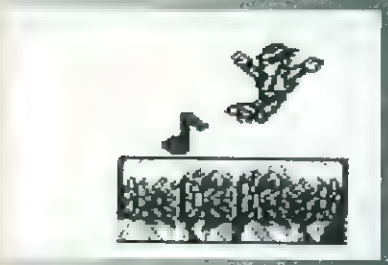
576 KByte

JOE & MAC

BLUES BROTHERS 2

[illegible] BROTHERS GB verziója, azért most jó hír, hogy a Game [illegible] folytatást. Sőt, a programozók igyekeztek [illegible] egy eléggé gyors játékot sikerült össze-[illegible]

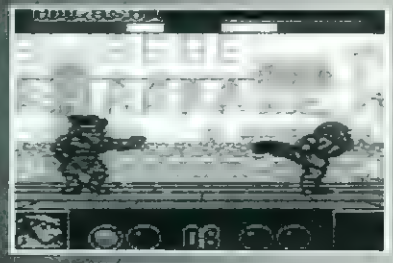
[illegible] Elwood vagy Jake szerepét vehetjük át, [illegible]ünk. A háttér kicsit furcsa, óriás gombákkal és [illegible] grafika a sebesség növelhetősége miatt van. [illegible] és később dobálható lemezeket is szerezhetünk. [illegible]ztül nehéz. Az ellenfelek gyakran teljesen [illegible]hirtelen jelennek meg, így csak a vak-szerencsének köszönhetjük, ha sikerül [illegible]kerülni őket. A későbbi pályákon könnyen elkeveredhetünk, ezért erősen memorizálni kell, hogy merre vezet a helyes út. Persze, ez nem feltétlenül hátrány, hiszen ki szeretne egy nap alatt végigvinni egy játékot, amiért sok pénzt fizetett?!



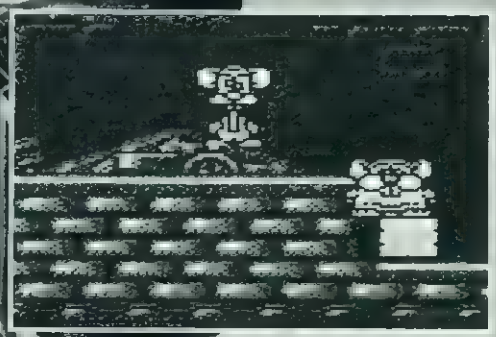
FATAL FURY 2

Igen, hihetetek a szemeteknek! Amit láttok, az a FATAL [illegible] tozata, amely egyelőre csak japán verzióban létezik. [illegible] képek is mutatják eszeveszett, így azt hiszem, hogy [illegible] vence lesz.

Szinte hihetetlen, de mind a 12 harcos választható [illegible] Krauser – ugyanúgy, mint az eredeti SNK automa[illegible] persze nem olyan komoly, inkább japánosan kisfiú[illegible] támadás produkálható. Sőt, hogy fokozzam a hangulat[illegible] gyilkos mozgások és a cukkolás is megtalálható a játé[illegible]nak kissé híján van a Game Boy, az ütések erősségét a gombok nyomvatartásának idejével szabályoz-hatjuk – ez egy piciti körülményes. Sajnos a harcok közbeni távol-ságváltásos (tudjátok, amikor a figu-ra beljebb ugrik a képben) üzemmód kimaradt, de ezt nem is nagyon lehet megoldani a Game Boy-on.



THE FIDGETTS



BATTLE COMMAND

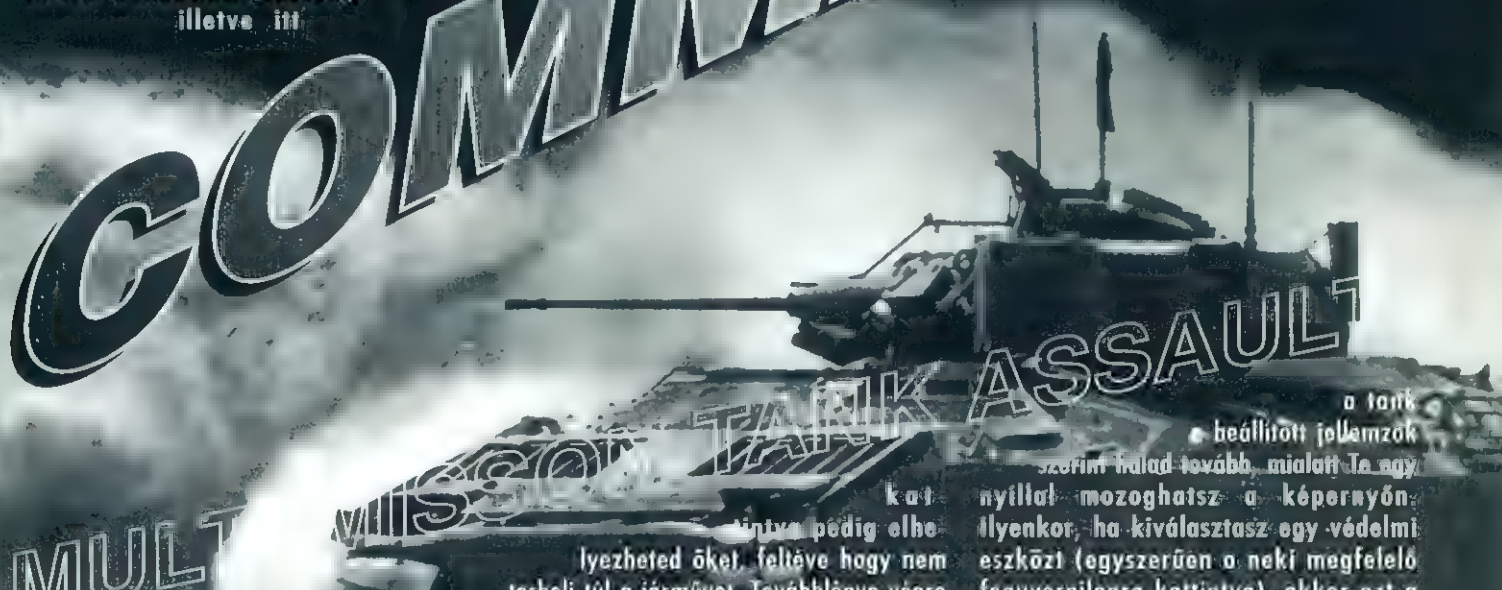
A jövőbeli Földön immáron tíz éve folyik az Észak és Dél közötti, régóta állóháborúvá merevedett küzdelem. Mivel a két fél erőviszonyai megegyeznek, egy frontális támadás akármelyik fél részéről öngyilkosság lenne. Azonban az északiak tíz év után kifejlesztettek egy új, titkos csodafegyvert, a Mauler elnevezésű tankot, mely kiválóan alkalmas a déli hátországban végrehajtott apró küldetések végrehajtására, ezzel biztosítva a lassú, de biztos győzelmet.

A játék elején a kezdetben választható küldetések listáját láthatod. Egyet kiválasztva rövid leírást is olvashatsz róla. A BRIEFING ponttal kérhetsz bővebb felvilágosítást (MAP illetve TEXT), megnézheted a rendelkezésre álló fegyverzetet (STOCK - itt a még nem választható fegyverek zöld kereszttel vannak áthúzva, míg az ajánlott fegyverzetet piros keret jelöli), illetve a CLOSE ponttal visszatérhetsz a küldetésválasztáshoz. Itt választhatod ki a küldetést (SELECT), illetve itt

hető, melyekre 1000 kilóig szinte bármilyen fegyverkombinációt elhelyezhetsz. A nyilakkal választhatsz közöttük, a négy kis ablakra

gombja, a távcső nagyításának szabályozója (2-4-8), az üzemanyagszint és a sebesség kijelzője (ha ez piros, akkor épp tolatunk), a főképernyő, a radar, az iránytű valamint a távcső, az infrakamera (amivel éjszaka is tájékozódhatunk) és a "visszapillantókamera" kapcsolói.

A kezelés ennél egyszerűbb nem is lehetne. A SPACE billentyűvel váltogathatsz az aktív és a passzív irányítás között. Aktív módban a tankot irányíthatod, valamint a fegyvereket használhatod. Passzív módban



eted meg a
TUS), melyben
pontszámadról
heted meg a

kat
tintva pedig elhe-
lyezheted őket, feltéve hogy nem terheli túl a járművet. Továbblépve végre elkezdhetjük a szimulációt.

A műszerfal nem túl dúsan felszerelt. Felül található a négy fegyverpilon képernyője, valamint baloldalon az éppen

a tank
beállított jellemzők
szerint halad tovább, miatt Te egy nyíllal mozoghatsz a képernyőn. Ilyenkor, ha kiválasztasz egy védelmi eszközt (egyszerűen a neki megfelelő fegyverpilonra kattintva), akkor azt a képe melletti kapcsolókkal automatára kapcsolhatod, ilyenkor az egy-két percenként kilő egy zavaró magnézium, illetve fémfóliadarabot a rakéták megzavarására.

kell), akkor felfegyverezheted a Maulert.

A tankon négy fegyverhető pilon talál-

inaktív" szavakkal például a SLAM-lézer

SLAM LASER, amelyiket csak bekapcsolni

WANTED

...ltete. A ...

...ödtetheted. Az F1 billen-
...kba térhetsz vissza a több
...3-mal a sérülési képernyőt
... megnézheted a
... felszerelések
... vörös
...es

...ot nagyítja
... a fegyverek bányitásánál erde-

...llyenkor egy célkeresztet
...d a célra, majd kétszer
...

...

...

...folyamatosan a célon tartva
...

Mesz...ek a fegyvereket:

...rakétákat
...kai tehát
vizszintesen repülnek, nem hat rájuk a gravitáció. Célszerű a mozgó célpontok elé célozni. Az ágyúhoz 60 lövedék jár.

- **Banshee**: infravörös és radarirányítású föld-föld rakéta. Egy tűznyomásra követi

mozsárágyú: hegyek mögötti illetve földbeásott célok ellen hasz...nálható ágyú, melynek használatához nem árt egy kis ballisztikai érzék. Szintén a fegyverirányító képernyővel állíthatjuk az ágyú szögét és a becsapódás távolságát. Egy ágyúhoz 20 töltény jár.

- **Csepp időzített bomba**: maximum két percre időzíthető bomba, mely 200 méteres hatósugarában mindent elpusztít, még épületeket is. Egy darab vihető egyszerre.

- **Dragonfly**: távirányítású rakéta, melynek célkeresztjét folyamatosan a célon kell tartani. Körülbelül 20 másodperc a repülési ideje.

- **K-90 ejtőernyős bomba**: 200 méterre a tank elé kilőtt lövedék, ...ernyővel eresz-
... majd
... bombát
...

A védekező felszerelések:

- **Spectre magnéziumágyú**: 12 lövedéket tartalmazó tok, mely ... per-
... infravörös ra...
zavaró szemetet ...
következik, hog...
lövedék egy ...
marad a levegő...

- **Phantasm "...métkilövő"**: ugyanez radarirányítású fegyverek ellen. Nyolc darab lövedéket tartal...

érezhetod magadat.

A játék azonban ...
készült, akik kedveli...
shoot'em up jellegű játé...
azonban nem vetik meg a szimulátorokat sem. A Battle Command ugyanis mindkét műfaj szerelmeseinek igényeit kielégíti, persze a '80-as évek szimulátorán. Attól sem kell tartaniuk, hogy ...
beleunnak a játékba, ugyanis ...
első küldetésben is annyi ellenfélre ...
főleg rakétával fognak találkozni, hogy győzzék a sikeres teljesítés utá...
a padlóról az izzadtságtócsákat. A C64-es verzió külön előnye, hogy cartridge-on jelent meg, tehát nem kell az idegtö...
töltögetések idejére magunk mellé készíteni valami szórakoztató olvasmányt ...
az időre, amig a képernyőn a LOAD ...felirat villog, hanem azonnal élvezhetjük a játékot.

Ancy

CSEVEGŐ

csóró, hátrányos helyzetű, munkásszármazású egyházi közalkalmazott kemény 168 konvertibilizálódó forintért megvesz, majd belelapozván Amiga leírásokat keresvén az infarktus kerülgeti és foglalkozása miatt még egy cafrangos káromkodás, egy ici-pici kis vulgáris kifejezés sem hagyhatja el a száját? Milyen dolog ez? Amit a februári számban műveltetek, az egyszerűen katasztrofális. Hadd idézzem emlékezetetekbe: a címlap + 3 oldal után áttértetek a Sega-kütyükre, a Nintendo-kétyerékre és ezt taglaltátok több ezer oldalon keresztül. Az első időben az újság neve találó és indokolt volt, de mára semmi köze sincs az eredetihez. Miért nem neveziték át mondjuk 576 Gbyte-ra? (... ezután Asztrik atya hosszan ecsetelt, hogy milyen ádáz változásokon esett át az újság a háskortól napjainkig, különös tekintettel a C64-Amiga-PC-Konzolok időbeli és térbeli megosztására, s közben többször szájára veszi a KAKI, a szeretkezésre való felhívás és a mindennapi betevőjét az utcán megkereső néni vulgáris megfelelőit, majd pedig a következőkkel fejezi be prédikációját...) Azt hiszem, hogy én vagyok eb. a MMCMLXVIII-adik (Zolee-nak külön 2968), aki az újságot ugyanígy lehordja. Ideje lenne hát, hogy végre figyelembe vegyétek a panaszokat és változtassátok lehetőleg pozitív irányba és minél előbb a dolgon!"

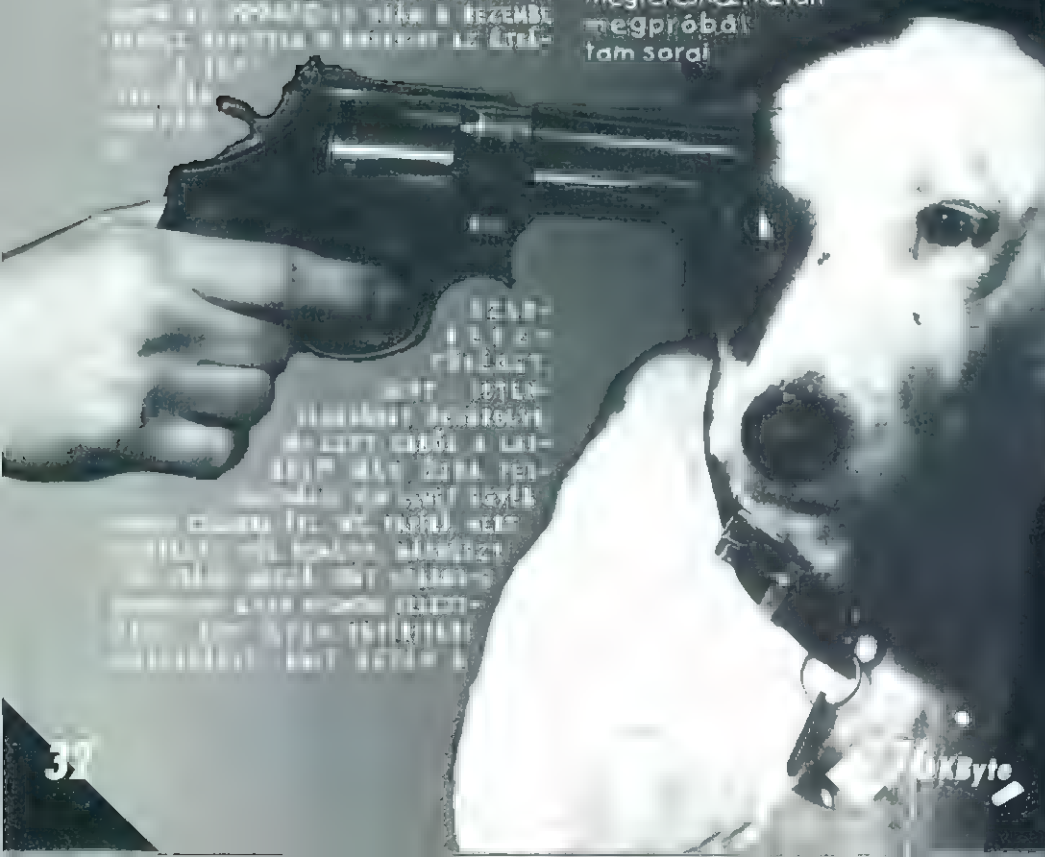
Tisztelt Atyám! Köszönöm értékes sorait, mellyel megtisztelte szerény kiadványunk szerkesztőségét. Borzongás futott át rajtam, miközben olvastam - ehhez fogható remegést akkor éreztem, mikor a keresztvéet a fejemre csorgatták. Közel voltam a megtéréshez. Aztán megpróbáltam sorai között olvasni és rájöttem, hogy átvert Atyám. Aki a nyomdai nyesedékek között is ilyen jól kiismeri magát, félliteres pohárból szlopálja a vörösbort, a szlengben otthonosan mozog, ért a papír újrahasznosításához és effféle világi dolgokhoz, az nekem egy kicsit bűzlik. "Munkásszármazású egyházi alkalmazott" - fogalmazott a foglalkozását említve. Ebből én arra következtetek, hogy kegyelmed nem lehet más, mint egy, a misék végén a perselyt körbehordozó közönséges sekrestyés, aki idegen tollakkal ékeskedik. Erre aztán már tényleg felbőszültem. Elővettem a kérdéses számot, és rövid fejszámolást végeztem a rovatok arányát tekintve: Amiga (6), PC (6), C64 (4), Konzolok (8) - ha a semleges rovatokat nem számolom. Ennél frankóbb (oh, elnézést Atyám, helyesbítek: felemelőbb) arány manapság (már x-ezerszer emlegetett okok miatt) alig képzelhető el.

Suszter és az ő kaptafája

"Zolee! Láttalak a TV-ben. Ha már riportot készítenek veled, fel kellene rá készülni és nem összevissza dadogni. Meg is felkészülhettél volna... Ha ilyen fejem volna, felraknám a 32-es buszra és integetnék neki! Aláírás: King from BP".

Kedves BP (budapesti (?) vagy British Petrol (?)) Király! Haláli a humorod, majdnem megszakadtam a röhögéstől. Most csak azért nem idézek többet leveledből, mert Martinra tett megjegyzéseid miatt a leveled száz darabra tépődött by Martin és a hamuvá égett by fire. Azt viszont ne képzeld, hogy olyan piszok egyszerű 5000 W-os lámpák keresztüzében előre meg nem beszélt kérdésekre kapásból frappánsan válaszolni, ügyelve arra, hogy a séród is jól tapadjon a fejedhez, és ráadásul még kultúrált ember benyomását keltsd - el végre Te vagy a FŐSZERKESZTŐ. És ha még azt is elárulom, hogy a tévében leadott anyag egy már alaposan megnyírbált változat volt, akkor el tudod képzelni, milyen eszméletlen okosságokat mondhattam, ha ez már egy kikozmetikázott verzió volt. Azt hiszem, nem tévedek: pont idevág a régi mondás, hogy a suszter maradjon a kaptafánál - én sem leszek egyhamar tévébemondó...

Zolee



MANGA MANGA MANGA

[illegible] és minimum [illegible] szomorkodnak. Évszakok [illegible] terek tűnnek fel és umlkodnak a világ különböző tájain. De a két legfőbb emberi érzés, a szerelem és a bűntudatlásvágy még mindig létezik - ez alkotja az bonyodalmat.

A főszereplő Ken, aki az éppen aktuális Fist-of-the-North-Star. Ezt a megtisztelő címet csak az a harcos kaphatja meg, aki testi ereje, tudása és éles eszéje miatt is kiérdemli. Ken harcmodorában a villámgyors ütéseket és rúgásokat részesíti előnyben, de mindezek ellenére egy normális férfi, akinek nem az erőszak tölti be gondolatait. Nyomorult öccse irigy ékszálódásával eléri, hogy legjobb barátja, Shin ellene fordul és elveszi tőle szerelmét, Julia-t. Ken-akkor marad a Shin ellen vívott küzdelemben és előtte - [illegible] mészetesen [illegible]n is testvére [illegible]Jagi kezére [illegible] "Északi Csillag Öklé" címet.

Ken, a brutális óriás veszi fel a harcot a perverz erőszakkal. - Ken öreg mestere [illegible] próbálja lebeszélni erről.

[illegible]ensétől kezdve a film nagyon [illegible]thetően, egy kicsit tovább, és Ken útját mu[illegible] be, ahogyan szerelmét, Julia-t keresi. Ken-nek közbe[illegible]gítsége is akad egy ifjú harcos és két gyerkőc szemé[illegible] akik szintén fontos szerepet kőltenek be a sztori vé[illegible]lében. Vad motoros bandák, óriás testőrök, lézer-[illegible] csontok és fröccsenő vér - olyan és ahh[illegible]sonlókat láthatunk a filmben, míg végül [illegible]ezünk [illegible] elmaradhatatlan MANGA katarzisha[illegible] két főhős küzdelméhez - amelyre egy[illegible] talán nem lehet rámondani [illegible] hogy a jó és a rossz párbaja. [illegible] miért?

[illegible] cselekednek pillanatnyi boldogulásu[illegible]

[illegible]nyát és lehetőségeikhez mérten igyekeznek ítélkez[illegible] [illegible] felett. Ennek eszköze a [illegible] aki egy emberi bőrből készült könyv[illegible]ruszál az igazság betartatásá[illegible] Ebben a könyvben vannak a bű[illegible]nök feljegyzve, és fegyverként hasz[illegible]nálható a bűnösök ellen.

A film főszereplője egy hatal[illegible], totálisan szerény és ügyetlenke srác, akinek van egy másik arca is - ő a jó bíró. Egy hatalmas cég vezetője az aktuális áldozata, aki régen egy barátját ölte meg, hogy megszerezhesse egy cég vezető székét. A fiú már jó úton van a büntetés végrehajtásában, amikor is megjelenik a rossz bíró (legalább is a sztori szempontjából rossz), aki emberre védelmére kel. A két mágus nehezen boldogul [illegible]ssal, hiszen ők nem egymás ellenfelei - az elv ellenfele, amit vallanak. Végül is az ügy a Tízek elé kerül - a [illegible]

[illegible] mát azonban egy magasabb rendű igazságszolgáltatás oldja meg. A Bíró és ellenfele lényegében két fogalmat testesítenek meg, melyek valójában is léteznek.

A film [illegible] hiteles, [illegible] elég sok [illegible] rész [illegible]

[illegible] gotel mindenkepen [illegible] Nem az a hipkus akció és ANIME, de [illegible] mégis a kedvencem közé tartozik.

Fantazmagória

Mindig nehéz helyzetben van egy újságíró, ha egy új rovatot kell bekonferálnia. Ez különösen érvényes a jelenlegi helyzetre, hisz az olvasók többségének bizonyára ismeretlenül cseng a név: szerepjáték. Hogy mit is takar ez a szó? Alighanem mindenki játszott már kalandjátékokkal, mint például a Bards Tale, Pools of Darkness, Curse of the Azure Bonds. Ezekben a játékokban egy kisebb csapat kalandornak kellett hősies küldetéseket végrehajtaniuk, hogy végül legyőzzék a világukat fenyegető genosz erőket és azok szolgáláit. A legtöbb szerepjáték ugyanerre a sémára épül, minden jé[illegible]-egy hőst irányít, akik [illegible] alkotják a csap[illegible] küldetéseket azonban [illegible] tólaba [illegible], hanem a mesélő. A mesélő [illegible] egy hőst sem, [illegible] talán ő a legfontosabb a [illegible] programkörülvevő [illegible] kiválóló karaktereket, [illegible]et. A játékosok a [illegible]szésük szerint cselekedhetnek, [illegible] karakterük [illegible], jellemével. De [illegible] ismertetése ugyan mindenki szá[illegible], hogy is megy valójában a dolog.

PÉLDAJÁTÉK

A csapattagok: Keomer, egy [illegible]

[illegible] az [illegible]

[illegible] múlott szerint [illegible] mikor [illegible] egy véres kardszorongató, láthatóan súlyosan sérült férfi [illegible] betorog be. Nagy nehezen előbukorkál a kocsma közepéig, majd lerogy egy üres asztalhoz és rekedt hangon italt és ételt rendel.

Mexos: Szegény fickó! Alighanem rablók t[illegible] megölték meg az erdőben. Talán segíthetnénk neki valamiben.

Keomer: Vagy ő maga is rablók.

Amellett nem tudom, hogy miért segítenék neki. Egyáltalán nem néz ki gazdagnak a fickó.

Mexos: Ha valamit sosem [illegible]veltem benned, az a kapzsiságod és érzéketlenséged.

Keomer: Nem kell állandóan felemlegetned a jó tulajdonságaimat, én is tisztában vagyok velük. Hé, meg annyira beleszeretted ebbe a szerepe[illegible], menj oda és kérdezd meg, hogy mi baja.

Mexos (dühösen): Remek ötlet. Pont ezt fogom tenni.

Mesélő: Tényleg megteszed? A fickó nagyon gyanakodva néz felétek.

Mexos: Nem érdekes, odamegyek hozzá és beszélek vele. Gyertek vele.

Mesélő: Helyes. Megtudod, hogy a fickó egy kisebb csapat kereskedővel együtt utazott át az erdőn, miker több tucatnyi kobold rohanta le őket egy jól megtermett, vörös hajú fél-orkkal az élükön.

Keomer: Vörös hajú fél-ork? Ez csak Fekete Murrock lehet!

Mesélő: Nem is vagy ott Keomer, ne szólj bele.

Mexos: Mindegy, úgyis elmondom a testvéremnek is a dolgot. Szóval mit tudsz erről a Fekete Izéről?

Keomer: Nem Izé, hanem Murrock. Az egyik legismertebb haramia a környéken, 200 arany vérdíj van kitűzve a fejére. Egyszerűen elmúlna minden gondunk, ha [illegible] végeznünk vele.

Mexos: Arról nem [illegible] szabadítanánk a világot egy [illegible] szörnyetegtől. Azt mondom, azonnal [illegible] dobókra a sleppjéért.

[illegible]

Keomer: Ne szórakozz már annyit öcsi! Jó lenne még napnyugta előtt beérni az erdőbe, és még élelmet meg lovakat is kell szereznünk.

Szóval valahogy így fest élőben a dolog.

AZ AD&D

Gondolom a szerepjátékok rajongói bizonyára egyetértenek velem, hogy a világon a legismertebb és legnépszerűbb szerepjáték az AD&D. Épp ezért a szerepjáték-rovatunk a kizárólag ezzel a játékkal fog foglalkozni (legalábbis egyenlőre). Magát az AD&D szabályait sajnos nem tudjuk ismertetni, részben kelyhiány, részben pedig a jogi problémák miatt, de bármilyen kérdésetekre szívesen válaszolok akár levélben, akár pedig az újság hasábjain. Magában a rovatban fölleg a kiegészítőkkel, könyvekkel és egyéb érdekességekkel fogunk foglalkozni, de távlatilag [illegible] ott lebeg a szemem előtt egy teljes kalandmodul leírása is.

[illegible] ÚJDONSÁGUNK VAN...

[illegible] benne, valamint [illegible]k köre a varázstárgyak [illegible] Magic: Új varázslatok, [illegible]szerek és néhány hasznos [illegible] specialista varázs[illegible]

[illegible]pus Manual: egy [illegible] minden világba [illegible] szörny leírása [illegible] kiegészítőkön [illegible] számtalan [illegible] világ [illegible] set) és [illegible] érdekes [illegible] szól [illegible] oldal

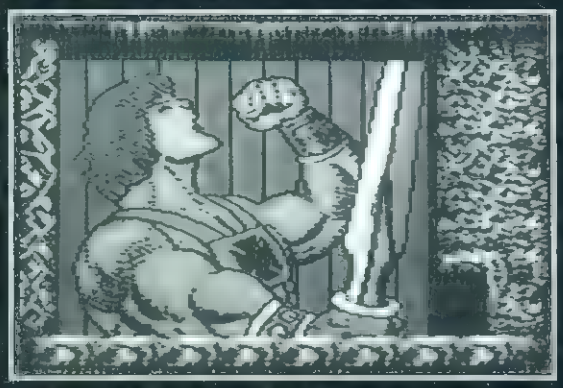
[illegible] kedv[illegible] [illegible]hoz. Akinek [illegible] szett az AD&D vár[illegible] az nyugodtan nézze[illegible] szerepjáték klubba, ott bizonyo[illegible] többet tanulhat majd, mint amennyit én az[illegible] oldalon hirtelenjében össze tudnám hará[illegible]. Nem rossz pl. a Fővárosi Művelődési Házban levő (Fehérvári út), itt vasárnap délutánonként (14-20 óra) gyülnek össze a magamfajta megszállottak egy jó kis játékra.

Ja, és még valami: Ha bármilyen ötletetek, észrevételetek vagy kérdésetek lenne, nyugodtan írjatok, legjobb tudásom szerint válaszolok a mostantól havonta jelentkező Fantazmagória rovatban.

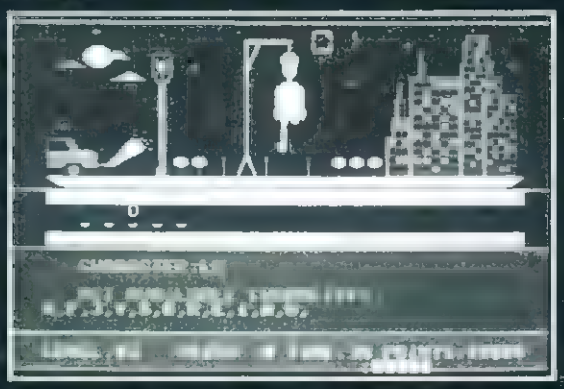
T.J.

Ő szbontó

Hellő mindenkinek, aki nem a joystick-rombolók népes táborába tartozik, hanem az egysejtjeit szereti inkább tornáztatni. Ehavi kiadásunkban elég bő választékról tudok beszámolni, ugyanis az összerakós játékoktól kezdve, a szókitalálós programon át, a tetrisz-klónig minden stílus képviseltetni magát. Kezdjük talán az összerakós játékoknál, amiből e hónapban kettő is akadt.



Az első a **Splitter** nevet viseli, származási helye pedig Lengyelország (és ez nem a legelső...). A mellékelt fotó egy kissé csalóka, ugyanis pont azt az állapotot mutatja be, amit végcélként el kell érnünk, de a következő pillanatban már el is porlad a kép, és kezdhetjük a könnyűnek igazán nem nevezhető kirakásdit. A jobb alsó sarokban látható fekete négyzetben jelenik meg a kép egy apró részlete és nekünk ezt emlékezetből kell a megfelelő helyre mozgatnunk - úgy, hogy még egy apró helyzetjelölő négyzethálós sem segíti munkánkat. Ha már négy-öt képdarab helyét megtaláltuk, onnantól sokkal egyszerűbb dolgunk van, mert viszonyítással kiválthatjuk az éppen aktuális képrészlet helyét.



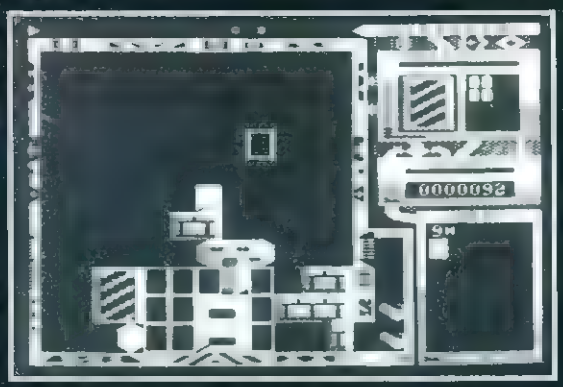
Hat rajzot kell a végső győzelemig összeraknunk, de ezt csak hallomásból tudom, mert a második után teljesen kiégtem agyilag és nem tudtam megbizonyosodni ennek valódiságáról. Ebből is látszik, hogy nem kétperces szórakozást ígér az anyag.

A második összerakós, mely a **Squost** névre hallgat már jóval egyszerűbbnek bizonyult. Itt is megcsodálhatjuk néhány pillanatra az összerakandó képet, amelyet aztán a felismerhetetlenségig összekever a gép - ezután lépünk be mi a képbe. Meghatározott idő alatt (amelynek hosszúsága a szintek növekedésével fordítottan arányos) kell az eredeti ábrát előcsalogatnunk a káoszból. Annyiszor húzogatjuk a kockákat, amennyit akarjuk, csak az idő múlásáról ne feledkezzünk meg.

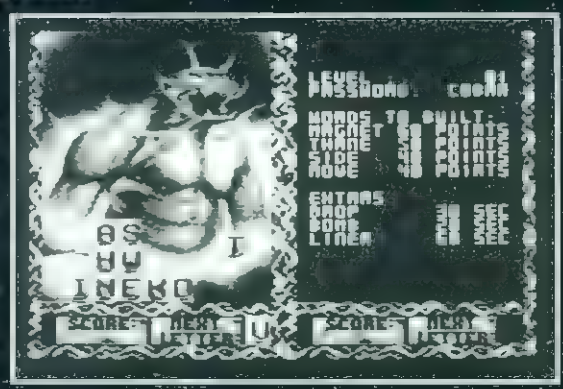
Egy kicsit más tészta következik. Bizonyára mindenki játszott már a matekóráken 'akasztófa' játékot. Akinek nem ugrana be: a padtársunk kitalál egy 5-6 betűs szót, nekünk pedig 12 lehetőségünk van a benne szereplő betűk kitalálására. Hogy egy kicsit szórakoztatóbb legyen a dolog, a 12 lehetőséget egy akasztófára felhúzott ember szimbolizálja, ugyanis ha olyan betűt mondunk, ami nincs a szóban, a padtárs vigyorgó arccal megrajzolja az emberkénk fejét, majd testét, karját és így tovább. Ez egészen addig tart, amíg ki nem találjuk a feladott szót, vagy a rajzfigura minden testrésze fel nem kerül a bitófára, avagy a matektanár észre nem veszi a villogást, és egy jókora nyaklevessel véget vet a szórakozásunknak. Ez utóbbi nem valószínű, hogy bekövetkezne az **Experience** névre keresztelt játékban, a többi azonban annál inkább. Ha figyelmesen megnézitek a fotót, akkor láthatjátok, hogy igencsak szorult a nyakam körül a hurok, mert már csak egy lehetőségem maradt.

Tovább rontotta az esélyeimet az a tény, hogy az idő is ellenem dolgozott; már csak 38 másodpercem maradt a gondolkozásra.

Most pedig következzen az összeállítás legkesebb darabja, amely a **Cyberblocks** névre hallgat és stílusának egyik legélvezetesebb képviselője. Néhány szóval nehéz is lenne összefoglalni a lényegét, mert annyira sokrétű, de azért nagy vonalakban megpróbálom. Adott egy 3*3-as, vagy 4*4-es négyzet, amely a képernyő alján helyezkedik el. Felülről tetris-szerű alakzatok hullanak alá, a legkülönbözőbb mintákkal ellátva. Nos, a négyzetünket úgy kell pontosan kitölteni velük, hogy csak azonos mintázatúak lehetnek a területén, nem elég ha csak az alakuk passzol össze. Hogy a dolog még nehezebb legyen, az azonos mintájú kövek azonnal összeragadnak, amint egymáshoz érnek, tehát nem tudunk a villogó kurzorunkkal egy nekünk tetszőt odébblökni, ha az már 'megtapadt'. Azért nem maradunk segítség nélkül: a jobb felső sarokban láthatjuk a következő alakzat képét, illetve rabbantó, idő-, és pontnövelő kövek is hullanak az égből.



Levezetésképpen egy grafikai csemegét mutatnék be, ami egyben logikai játék is. A címe **Word Up**, stílusa nem nagyon besorolható egy kosztba sem - ő is leginkább a Tetrisre emlékeztet. Az égből hulló betűkből kell előre megadott szavakat képezni vízszintesen vagy függőlegesen, amelyekért pontokat, vagy az építő munkánkat segítő eszközöket (bomba, stb.) kapunk. A képernyő legalján láthatjuk a következő betűt, tehát előre tudunk kombinálni. A játék óriási előnye, hogy ketten is játszhatjuk! De amiért leginkább megnyerte a tetszésemet, az a szenzációs grafikák a háttérben. Szép munka!



Heimdall 2

egy hatalmas csatával fog végződni Asgard és Loki seregei között. Ez az év akkor kezdődött, mikor Asgard számüzte Lokit az istenek honából, és a gonosz isten bosszút esküdött ősi ellensége, Heimdall ellen. Arra azonban senki sem számított, hogy Loki számüzetésében majd járkálni tud a világok között, s hatalmas sereget fog

sereg útjába kerülő

városok és falvak. Nem-

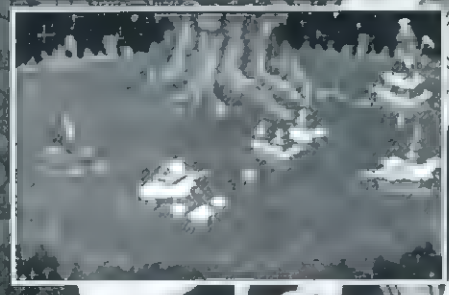
sokára elfogyott az istenek

türelme, s elhatározták, hogy

egyszer s mindenkorra leszámol-

nak gonosz társukkal, Lokival. Ezt azonban csak egy misztikus amulett birtokában tudják elérni,

PREMIER



amelynek négy szétszórt darabját kell egy nagy hősnek összegyűjtenie. S ugyan ki más is lehetne ez a hős, mint a legendás Heimdall?!

No, ez a bevezető alighanem kissé rejtélyesre sikerült. Legalábbis azok számára, akik nem [illegible]ratosak a germán mitológia rejtelmeiben. Hát [illegible] nekem [illegible] bekerült néhány percembe, míg [illegible] történetét. Maga a

CORE DESIGN LIMITED

jóval egyszerűbbre

sikerült, az annak idején

nagy sikert aratott Heimdallnak méltó folytatása.

A játékban Heimdallt és csinos nejét (barátnőjét?) irányíthatjuk, fő célunk persze az amulett négy részének felkutatása. Ez amúgy nem lesz egy könnyű menő, ugyanis hat világot is fel kell túrnunk kutatásaink során. A világok között különböző portálokkal közlekedhetünk, ezek némelyike a játék elején zárva van, kinyitásukhoz különféle feladatokat kell teljesítenünk. Amúgy a játék végigjátszásához számtalan érdekes részküldetést kell végrehajtanunk, sőt, a programozók ígéretei szerint még a végcél is módosulhat. Minden apró információra érdemes odafigyelnünk, ezek összerakosgatásával jöhetünk csak rá néhány látszólag megoldhatatlan rejtély nyitjára. Első dolgunk mindenesetre az legyen, hogy mindkét főhősünkkel [illegible]edjünk fel pár fegyvert, ugyanis nincs annál kellemetlenebb, mint amikor puszta kézzel kell [illegible] felfegyverzett [illegible] ellen küzdenünk.

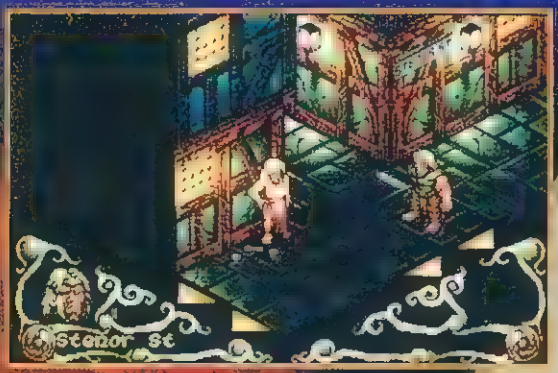
A program grafikát [illegible]sére egy rossz szavunk sem lehet, [illegible] humoros animáció és grafika [illegible]. A hang szintén elmegy, bár [illegible] megértődve nem az a nagy durranás. [illegible] konvezérelt, tehát az irá-

[illegible] Az is lehet [illegible] nekem nem fekszik a [illegible] játék [illegible] Az átlagnál [illegible] a Heidall 2, de hiányzik [illegible] néhány délutánra persze [illegible] [illegible]kok megszállottjai, de [illegible] [illegible] látható Darkness [illegible] [illegible] Ez persze nem [illegible] azt, hogy [illegible] olvashattok többet az úpság h[illegible]sáb- [illegible] idő[illegible] [illegible]

CORE DESIGN LIMITED

PREMIER

Sok évvel ezelőtt Darkmere lakóit egy Enyvas nevezetű sárkány tartotta rettegésben. A város utolsó reménye Gildorn, a híres elf hős volt, akit azonban az elfek tanácsa nem akart elengedni, mondván: "Nincs értelme belefolyni más népek ügyeibe, mindenki egyedül harcolja meg a saját háborúját". Ebbe a döntésbe Gildorn nem nyugodott bele, így aztán egy szép napon elszökött falujából és Darkmere lakóinak segítségére sietett. Tanítója, Malthar mágikus erővel ruházta fel kardját, így már sikerrel mérkőzhetett



meg a sárkánnyal.

A csata hosszú volt és Gildorn is súlyosan megsebesült, de végül sikerült végeznie Enywas-szal. Mivel az elfek kitagadták Gildornt, az visszatért Darkmere-városába és segítette lakóinak az újjáépítésben.

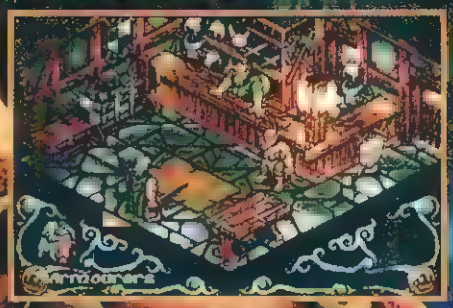
Hosszú évek feltek el, s Gildornon egyre jobban [illegible] Egyetlen örökös fia, Ebryn volt, a felnőtt[illegible] remek kardforgatóvá vál[illegible] az i[illegible] Darkmere környékén ismert [illegible] meg a [illegible] [illegible] nap. Egy na[illegible] aztán [illegible] és [illegible] hordó[illegible] a mészárolt [illegible] [illegible] már Gildorn nem [illegible] s [illegible] [illegible] totta fiá[illegible]

kényű karjával, hogy derítse fel Darkmere átok is kiszúlja meg lakóit.

Nagy vonalakban ezzel a kerettörténettel indul a Core legújabb kalandjátéka, a Darkmere. A programban Ebryn fogjuk irányítani 3 gigászi pályán keresztül (csak érdekességképpen: minden pálya 150 helyszínt tartalmaz). A játékban a Cadaverből már ismert 3D-s izometrikus ábrázolásmódban barangolhatunk. A kezelést spártai egyszerűség jellemzi, a tűzgombbal hívhatunk le egy listát az adott helyszínen végrehajtható cselekedetekről. A képernyő bal alsó sarkában láthatjuk Ebryn képét, az mellett látható csík jelzi erőnlétünket. Ezt kiadós kajálásokkal, ivásokkal és pihenéssel növelhetjük. A jobb alsó sarokban harc közben ellenfelünk arcát és életerejét láthatjuk. Apropó, harc! A program készítői itt becsempészte[illegible] gyesség részt is a játékba. A legtöbb kalandjátékkal ellentétben a harc nem

körökre osztva zajlik, hanem real-timeban. Először is mozogjunk a lemészárolni kívánt lény mellé, nyomjuk az irányába a joyt aztán tapadjunk rá a tűzgombra. Ez a művelet mondjuk nem igényel különösebben magas szintű taktikai érzéket, viszont többféle támadásunk is van, és bizonyos ellenfelek ellen csak egy bizonyos mozdulatsorral boldogulhatunk.

Szóval nem egy rossz játék ez a Darkmere. Őszintén bevallom, a játék első pályáján még nem jutottam túl, de már ez a "kezdő" szint is félelmetesen [illegible] nagy. Maga a grafika precizen kidolgozott és rend[illegible]ül hangulatos, s majd minden helyszínen találkozunk valamilyen animációval. A hanghatások szinten jól sikerültek, az ember néha önkéntelenül is megborzong a süvítő szél hangjára, miközben Ebryn Darkmere valamelyik sötét sikátorában bolyong. Ami a kezelést illeti, szerintem itt alkottak igazán nagy[illegible] a Core programozói. Eddig nagyon kevés olyan kaland programmal találkoztam, amit olyan könnyen és gyorsan lehetne irányítani, mint a Darkmere-t. A játék talán egyetlen hibája, hogy a harc

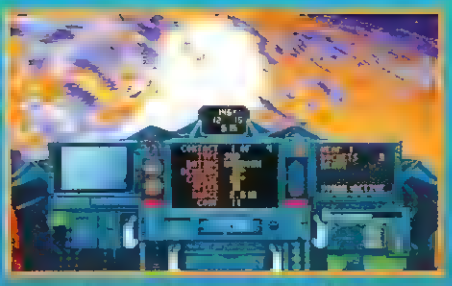


kissé [illegible] az amny[illegible] zavar[illegible] [illegible] hag[illegible] [illegible] hagni a ismertetés[illegible] [illegible]leges ve[illegible] [illegible]

T.J.

DARKMERE

SUBWARS 2050



[illegible]

[illegible] beálltva valame[illegible] tyik CEG "őrző-védő-kaf[illegible] rájába", vagy zsoldos hadseregébe; ahol imazzák megbízóik létesítményeit, s tehernajókat az ellenséges támadásokkal szemben. A legmodernebb, mára már repülőgép tulajdonságokkal rendelkező mélytengeri felderítőhajót, s a háromféle vadász-tengeralattjárót, "repülhetik" (a játékosok), a Föld négy övezetének valamelyikén.

Az első találkozások nyomasztóan hatá[illegible] bizony szokni kell. Amennyire az "igazi szabadság" élményét éli át, aki repülőgépen az égbe száll, annyira fogja a "bezártság-effektust" érezni, aki itt hajóval a mélybe ereszkedik (a rejtett klausztrofóbia itt biztosan kibukik!). Valódi teljesítést, a program talán legnagyobb erénye ahogy ezt a különleges érzést eléri a felhasználónál. A nagyszerű fény-effektek remekül érvényesülnek, egészen más hangulati hatást kölcsönöznek a programnak, mint pl. egy éjszakai-repülést. Kis mélységben a napfény felülről átszűrődik, az óceán fenekén kitszik a jellegzetes víz okozta fénytörés. Nagy mélységben, a sötétség birodalmában az ellenséges [illegible] torai kísértetiesen pö[illegible]

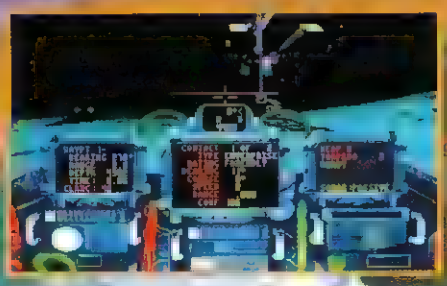
[illegible] funkciója, elve[illegible] dezés, az egész emlékezet[illegible] egy repülőgép műszerfalához. A HUD-on egyedi módon jelennek meg a sonar (hanglokátor) által "utapogatott" célpontok.

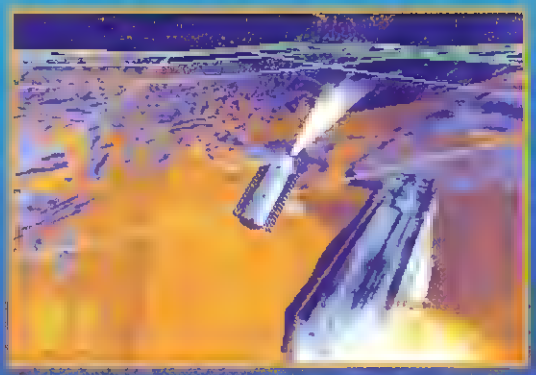
Mindegyik hajó egyszemélyes esetenként ki[illegible] sárőül szolgálhat egy robot segéd[illegible] erő is. A kísérő[illegible] nek rádión adha[illegible] ő utasítás. Humoros, (ha [illegible]

szoknak adnak kere[illegible] történetet, hagyatékot [illegible] ig mesék.

Előfordul, hogy félórás bevetések után derül ki, az egésznek se füle, se farka. Kiürült üzemanyag-készlettel várja a meggyötört csóka, ugyan történjen már valami! De se házis, se ellátó hajó, se semmi. Amikor már nagyon unja és kilép, se pontszám, se dorgálás, se visszatérési lehetőség, vagyis rádöbben, hogy jól "átvágtak". (Olyan mintha C-64-en, Amigán és PC-n dolgozó csapatok [illegible]

[illegible]





"végigjátszásra", nagyszerűen fogja magát erezni benne, egyébként hiánycérzettel fog küzdeni..

Billentyűzet:

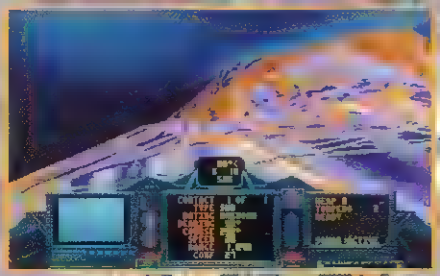
F1: előre nézet
F2: előre nézet műszerfal nélkül
F3: külső kamera
F4: követő kamera
F5: fegyverzet kamera (csak akkor van ha van)
F6: harci nézet
F7: fordított harci nézet
F8: általános kapcsolat nézet
1: "műhold" nézet
2: rendszer ellenőrzés (sérülések)
3: rádió panel a lehetséges üzenetekkel

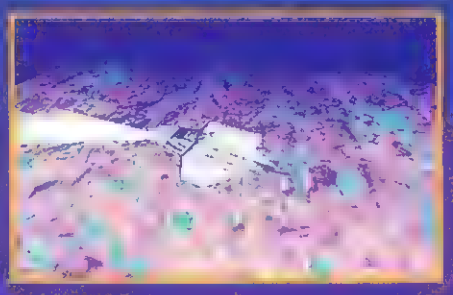
Return to Base = vissza a bázisra (ismeretlen mondanivalóm róla: "hopsi" is csak megszállottan kering körbe-körbe, hiába remélem, hogy legalább "K" tudja a hazavezető irányt...)

Stay in formation = "maradjunk szorosan alakzatban" (kövess)

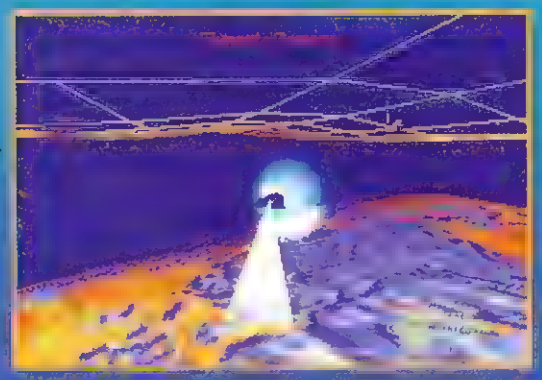
Engage contact = "kapcsolódás a célpontra" (megtámadás)

[illegible]





1. [illegible]
2. [illegible]
3. [illegible]
4. [illegible]
5. [illegible]
6. [illegible]
7. [illegible]
8. [illegible]
9. [illegible]
10. [illegible]
11. [illegible]
12. [illegible]
13. [illegible]
14. [illegible]
15. [illegible]
16. [illegible]
17. [illegible]
18. [illegible]
19. [illegible]
20. [illegible]
21. [illegible]
22. [illegible]
23. [illegible]
24. [illegible]
25. [illegible]
26. [illegible]
27. [illegible]
28. [illegible]
29. [illegible]
30. [illegible]
31. [illegible]
32. [illegible]
33. [illegible]
34. [illegible]
35. [illegible]
36. [illegible]
37. [illegible]
38. [illegible]
39. [illegible]
40. [illegible]
41. [illegible]
42. [illegible]
43. [illegible]
44. [illegible]
45. [illegible]
46. [illegible]
47. [illegible]
48. [illegible]
49. [illegible]
50. [illegible]
51. [illegible]
52. [illegible]
53. [illegible]
54. [illegible]
55. [illegible]
56. [illegible]
57. [illegible]
58. [illegible]
59. [illegible]
60. [illegible]
61. [illegible]
62. [illegible]
63. [illegible]
64. [illegible]
65. [illegible]
66. [illegible]
67. [illegible]
68. [illegible]
69. [illegible]
70. [illegible]
71. [illegible]
72. [illegible]
73. [illegible]
74. [illegible]
75. [illegible]
76. [illegible]
77. [illegible]
78. [illegible]
79. [illegible]
80. [illegible]
81. [illegible]
82. [illegible]
83. [illegible]
84. [illegible]
85. [illegible]
86. [illegible]
87. [illegible]
88. [illegible]
89. [illegible]
90. [illegible]
91. [illegible]
92. [illegible]
93. [illegible]
94. [illegible]
95. [illegible]
96. [illegible]
97. [illegible]
98. [illegible]
99. [illegible]
100. [illegible]
101. [illegible]
102. [illegible]
103. [illegible]
104. [illegible]
105. [illegible]
106. [illegible]
107. [illegible]
108. [illegible]
109. [illegible]
110. [illegible]
111. [illegible]
112. [illegible]
113. [illegible]
114. [illegible]
115. [illegible]
116. [illegible]
117. [illegible]
118. [illegible]
119. [illegible]
120. [illegible]
121. [illegible]
122. [illegible]
123. [illegible]
124. [illegible]
125. [illegible]
126. [illegible]
127. [illegible]
128. [illegible]
129. [illegible]
130. [illegible]
131. [illegible]
132. [illegible]
133. [illegible]
134. [illegible]
135. [illegible]
136. [illegible]
137. [illegible]
138. [illegible]
139. [illegible]
140. [illegible]
141. [illegible]
142. [illegible]
143. [illegible]
144. [illegible]
145. [illegible]
146. [illegible]
147. [illegible]
148. [illegible]
149. [illegible]
150. [illegible]
151. [illegible]
152. [illegible]
153. [illegible]
154. [illegible]
155. [illegible]
156. [illegible]
157. [illegible]
158. [illegible]
159. [illegible]
160. [illegible]
161. [illegible]
162. [illegible]
163. [illegible]
164. [illegible]
165. [illegible]
166. [illegible]
167. [illegible]
168. [illegible]
169. [illegible]
170. [illegible]
171. [illegible]
172. [illegible]
173. [illegible]
174. [illegible]
175. [illegible]
176. [illegible]
177. [illegible]
178. [illegible]
179. [illegible]
180. [illegible]
181. [illegible]
182. [illegible]
183. [illegible]
184. [illegible]
185. [illegible]
186. [illegible]
187. [illegible]
188. [illegible]
189. [illegible]
190. [illegible]
191. [illegible]
192. [illegible]
193. [illegible]
194. [illegible]
195. [illegible]
196. [illegible]
197. [illegible]
198. [illegible]
199. [illegible]
200. [illegible]
201. [illegible]
202. [illegible]
203. [illegible]
204. [illegible]
205. [illegible]
206. [illegible]
207. [illegible]
208. [illegible]
209. [illegible]
210. [illegible]
211. [illegible]
212. [illegible]
213. [illegible]
214. [illegible]
215. [illegible]
216. [illegible]
217. [illegible]
218. [illegible]
219. [illegible]
220. [illegible]
221. [illegible]
222. [illegible]
223. [illegible]
224. [illegible]
225. [illegible]
226. [illegible]
227. [illegible]
228. [illegible]
229. [illegible]
230. [illegible]
231. [illegible]
232. [illegible]
233. [illegible]
234. [illegible]
235. [illegible]
236. [illegible]
237. [illegible]
238. [illegible]
239. [illegible]
240. [illegible]
241. [illegible]
242. [illegible]
243. [illegible]
244. [illegible]
245. [illegible]
246. [illegible]
247. [illegible]
248. [illegible]
249. [illegible]
250. [illegible]
251. [illegible]
252. [illegible]
253. [illegible]
254. [illegible]
255. [illegible]
256. [illegible]
257. [illegible]
258. [illegible]
259. [illegible]
260. [illegible]
261. [illegible]
262. [illegible]
263. [illegible]
264. [illegible]
265. [illegible]
266. [illegible]
267. [illegible]
268. [illegible]
269. [illegible]
270. [illegible]
271. [illegible]
272. [illegible]
273. [illegible]
274. [illegible]
275. [illegible]
276. [illegible]
277. [illegible]
278. [illegible]
279. [illegible]
280. [illegible]
281. [illegible]
282. [illegible]
283. [illegible]
284. [illegible]
285. [illegible]
286. [illegible]
287. [illegible]
288. [illegible]
289. [illegible]
290. [illegible]
291. [illegible]
292. [illegible]
293. [illegible]
294. [illegible]
295. [illegible]
296. [illegible]
297. [illegible]
298. [illegible]
299. [illegible]
300. [illegible]
301. [illegible]
302. [illegible]
303. [illegible]
304. [illegible]
305. [illegible]
306. [illegible]
307. [illegible]
308. [illegible]
309. [illegible]
310. [illegible]
311. [illegible]
312. [illegible]
313. [illegible]
314. [illegible]
315. [illegible]
316. [illegible]
317. [illegible]
318. [illegible]
319. [illegible]
320. [illegible]
321. [illegible]
322. [illegible]
323. [illegible]
324. [illegible]
325. [illegible]
326. [illegible]
327. [illegible]
328. [illegible]
329. [illegible]
330. [illegible]
331. [illegible]
332. [illegible]
333. [illegible]
334. [illegible]
335. [illegible]
336. [illegible]
337. [illegible]
338. [illegible]
339. [illegible]
340. [illegible]
341. [illegible]
342. [illegible]
343. [illegible]
344. [illegible]
345. [illegible]
346. [illegible]
347. [illegible]
348. [illegible]
349. [illegible]
350. [illegible]
351. [illegible]
352. [illegible]
353. [illegible]
354. [illegible]
355. [illegible]
356. [illegible]
357. [illegible]
358. [illegible]
359. [illegible]
360. [illegible]
361. [illegible]
362. [illegible]
363. [illegible]
364. [illegible]
365. [illegible]
366. [illegible]
367. [illegible]
368. [illegible]
369. [illegible]
370. [illegible]
371. [illegible]
372. [illegible]
373. [illegible]
374. [illegible]
375. [illegible]
376. [illegible]
377. [illegible]
378. [illegible]
379. [illegible]
380. [illegible]
381. [illegible]
382. [illegible]
383. [illegible]
384. [illegible]
385. [illegible]
386. [illegible]
387. [illegible]
388. [illegible]
389. [illegible]
390. [illegible]
391. [illegible]
392. [illegible]
393. [illegible]
394. [illegible]
395. [illegible]
396. [illegible]
397. [illegible]
398. [illegible]
399. [illegible]
400. [illegible]
401. [illegible]
402. [illegible]
403. [illegible]
404. [illegible]
405. [illegible]
406. [illegible]
407. [illegible]
408. [illegible]
409. [illegible]
410. [illegible]
411. [illegible]
412. [illegible]
413. [illegible]
414. [illegible]
415. [illegible]
416. [illegible]
417. [illegible]
418. [illegible]
419. [illegible]
420. [illegible]
421. [illegible]
422. [illegible]
423. [illegible]
424. [illegible]
425. [illegible]
426. [illegible]
427. [illegible]
428. [illegible]
429. [illegible]
430. [illegible]
431. [illegible]
432. [illegible]
433. [illegible]
434. [illegible]
435. [illegible]
436. [illegible]
437. [illegible]
438. [illegible]
439. [illegible]
440. [illegible]
441. [illegible]
442. [illegible]
443. [illegible]
444. [illegible]
445. [illegible]
446. [illegible]
447. [illegible]
448. [illegible]
449. [illegible]
450. [illegible]
451. [illegible]
452. [illegible]
453. [illegible]
454. [illegible]
455. [illegible]
456. [illegible]
457. [illegible]
458. [illegible]
459. [illegible]
460. [illegible]
461. [illegible]
462. [illegible]
463. [illegible]
464. [illegible]
465. [illegible]
466. [illegible]
467. [illegible]
468. [illegible]
469. [illegible]
470. [illegible]
471. [illegible]
472. [illegible]
473. [illegible]
474. [illegible]
475. [illegible]
476. [illegible]
477. [illegible]
478. [illegible]
479. [illegible]
480. [illegible]
481. [illegible]
482. [illegible]
483. [illegible]
484. [illegible]
485. [illegible]
486. [illegible]
487. [illegible]
488. [illegible]
489. [illegible]
490. [illegible]
491. [illegible]
492. [illegible]
493. [illegible]
494. [illegible]
495. [illegible]
496. [illegible]
497. [illegible]
498. [illegible]
499. [illegible]
500. [illegible]
501. [illegible]
502. [illegible]
503. [illegible]
504. [illegible]
505. [illegible]
506. [illegible]
507. [illegible]
508. [illegible]
509. [illegible]
510. [illegible]
511. [illegible]
512. [illegible]
513. [illegible]
514. [illegible]
515. [illegible]
516. [illegible]
517. [illegible]
518. [illegible]
519. [illegible]
520. [illegible]
521. [illegible]
522. [illegible]
523. [illegible]
524. [illegible]
525. [illegible]
526. [illegible]
527. [illegible]
528. [illegible]
529. [illegible]
530. [illegible]
531. [illegible]
532. [illegible]
533. [illegible]
534. [illegible]
535. [illegible]
536. [illegible]
537. [illegible]
538. [illegible]
539. [illegible]
540. [illegible]
541. [illegible]
542. [illegible]
543. [illegible]
544. [illegible]
545. [illegible]
546. [illegible]
547. [illegible]
548. [illegible]
549. [illegible]
550. [illegible]
551. [illegible]
552. [illegible]
553. [illegible]
554. [illegible]
555. [illegible]
556. [illegible]
557. [illegible]
558. [illegible]
559. [illegible]
560. [illegible]
561. [illegible]
562. [illegible]
563. [illegible]
564. [illegible]
565. [illegible]
566. [illegible]
567. [illegible]
568. [illegible]
569. [illegible]
570. [illegible]
571. [illegible]
572. [illegible]
573. [illegible]
574. [illegible]
575. [illegible]
576. [illegible]
577. [illegible]
578. [illegible]
579. [illegible]
580. [illegible]
581. [illegible]
582. [illegible]
583. [illegible]
584. [illegible]
585. [illegible]
586. [illegible]
587. [illegible]
588. [illegible]
589. [illegible]
590. [illegible]
591. [illegible]
592. [illegible]
593. [illegible]
594. [illegible]
595. [illegible]
596. [illegible]
597. [illegible]
598. [illegible]
599. [illegible]
600. [illegible]
601. [illegible]
602. [illegible]
603. [illegible]
604. [illegible]
605. [illegible]
606. [illegible]
607. [illegible]
608. [illegible]
609. [illegible]
610. [illegible]
611. [illegible]
612. [illegible]
613. [illegible]
614. [illegible]
615. [illegible]
616. [illegible]
617. [illegible]
618. [illegible]
619. [illegible]
620. [illegible]
621. [illegible]
622. [illegible]
623. [illegible]
624. [illegible]
625. [illegible]
626. [illegible]
627. [illegible]
628. [illegible]
629. [illegible]
630. [illegible]
631. [illegible]
632. [illegible]
633. [illegible]
634. [illegible]
635. [illegible]
636. [illegible]
637. [illegible]
638. [illegible]
639. [illegible]
640. [illegible]
641. [illegible]
642. [illegible]
643. [illegible]
644. [illegible]
645. [illegible]
646. [illegible]
647. [illegible]
648. [illegible]
649. [illegible]
650. [illegible]
651. [illegible]
652. [illegible]
653. [illegible]
654. [illegible]
655. [illegible]
656. [illegible]
657. [illegible]
658. [illegible]
659. [illegible]
660. [illegible]
661. [illegible]
662. [illegible]
663. [illegible]
664. [illegible]
665. [illegible]
666. [illegible]
667. [illegible]
668. [illegible]
669. [illegible]
670. [illegible]
671. [illegible]
672. [illegible]
673. [illegible]
674. [illegible]
675. [illegible]
676. [illegible]
677. [illegible]
678. [illegible]
679. [illegible]
680. [illegible]
681. [illegible]
682. [illegible]
683. [illegible]
684. [illegible]
685. [illegible]
686. [illegible]
687. [illegible]
688. [illegible]
689. [illegible]
690. [illegible]
691. [illegible]
692. [illegible]
693. [illegible]
694. [illegible]
695. [illegible]
696. [illegible]
697. [illegible]
698. [illegible]
699. [illegible]
700. [illegible]
701. [illegible]
702. [illegible]
703. [illegible]
704. [illegible]
705. [illegible]
706. [illegible]
707. [illegible]
708. [illegible]
709. [illegible]
710. [illegible]
711. [illegible]
712. [illegible]
713. [illegible]
714. [illegible]
715. [illegible]
716. [illegible]
717. [illegible]
718. [illegible]
719. [illegible]
720. [illegible]
721. [illegible]
722. [illegible]
723. [illegible]
724. [illegible]
725. [illegible]
726. [illegible]
727. [illegible]
728. [illegible]
729. [illegible]
730. [illegible]
731. [illegible]
732. [illegible]
733. [illegible]
734. [illegible]
735. [illegible]
736. [illegible]
737. [illegible]
738. [illegible]
739. [illegible]
740. [illegible]
741. [illegible]
742. [illegible]
743. [illegible]
744. [illegible]
745. [illegible]
746. [illegible]
747. [illegible]
748. [illegible]
749. [illegible]
750. [illegible]
751. [illegible]
752. [illegible]
753. [illegible]
754. [illegible]
755. [illegible]
756. [illegible]
757. [illegible]
758. [illegible]
759. [illegible]
760. [illegible]
761. [illegible]
762. [illegible]
763. [illegible]
764. [illegible]
765. [illegible]
766. [illegible]
767. [illegible]
768. [illegible]
769. [illegible]
770. [illegible]
771. [illegible]
772. [illegible]
773. [illegible]
774. [illegible]
775. [illegible]
776. [illegible]
777. [illegible]
778. [illegible]
779. [illegible]
780. [illegible]
781. [illegible]
782. [illegible]
783. [illegible]
784. [illegible]
785. [illegible]
786. [illegible]
787. [illegible]
788. [illegible]
789. [illegible]
790. [illegible]
791. [illegible]
792. [illegible]
793. [illegible]
794. [illegible]
795. [illegible]
796. [illegible]
797. [illegible]
798. [illegible]
799. [illegible]
800. [illegible]
801. [illegible]
802. [illegible]
803. [illegible]
804. [illegible]
805. [illegible]
806. [illegible]
807. [illegible]
808. [illegible]
809. [illegible]
810. [illegible]
811. [illegible]
812. [illegible]
813. [illegible]
814. [illegible]
815. [illegible]
816. [illegible]
817. [illegible]
818. [illegible]
819. [illegible]
820. [illegible]
821. [illegible]
822. [illegible]
823. [illegible]
824. [illegible]
825. [illegible]
826. [illegible]
827. [illegible]
828. [illegible]
829. [illegible]
830. [illegible]
831. [illegible]
832. [illegible]
833. [illegible]
834. [illegible]
835. [illegible]
836. [illegible]
837. [illegible]
838. [illegible]
839. [illegible]
840. [illegible]
841. [illegible]
842. [illegible]
843. [illegible]
844. [illegible]
845. [illegible]
846. [illegible]
847. [illegible]
848. [illegible]
849. [illegible]
850. [illegible]
851. [illegible]
852. [illegible]
853. [illegible]
854. [illegible]
855. [illegible]
856. [illegible]
857. [illegible]
858. [illegible]
859. [illegible]
860. [illegible]
861. [illegible]
862. [illegible]
863. [illegible]
864. [illegible]
865. [illegible]
866. [illegible]
867. [illegible]
868. [illegible]
869. [illegible]
870. [illegible]
871. [illegible]
872. [illegible]
873. [illegible]
874. [illegible]
875. [illegible]
876. [illegible]
877. [illegible]
878. [illegible]
879. [illegible]
880. [illegible]
881. [illegible]
882. [illegible]
883. [illegible]
884. [illegible]
885. [illegible]
886. [illegible]
887. [illegible]
888. [illegible]
889. [illegible]
890. [illegible]
891. [illegible]
892. [illegible]
893. [illegible]
894. [illegible]
895. [illegible]
896. [illegible]
897. [illegible]
898. [illegible]
899. [illegible]
900. [illegible]
901. [illegible]
902. [illegible]
903. [illegible]
904. [illegible]
905. [illegible]
906. [illegible]
907. [illegible]
908. [illegible]
909. [illegible]
910. [illegible]
911. [illegible]
912. [illegible]
913. [illegible]
914. [illegible]
915. [illegible]
916. [illegible]
917. [illegible]
918. [illegible]
919. [illegible]
920. [illegible]
921. [illegible]
922. [illegible]
923. [illegible]
924. [illegible]
925. [illegible]
926. [illegible]
927. [illegible]
928. [illegible]
929. [illegible]
930. [illegible]
931. [illegible]
932. [illegible]
933. [illegible]
934. [illegible]
935. [illegible]
936. [illegible]
937. [illegible]
938. [illegible]
939. [illegible]
940. [illegible]
941. [illegible]
942. [illegible]
943. [illegible]
944. [illegible]
945. [illegible]
946. [illegible]
947. [illegible]
948. [illegible]
949. [illegible]
950. [illegible]
951. [illegible]
952. [illegible]
953. [illegible]
954. [illegible]
955. [illegible]
956. [illegible]
957. [illegible]
958. [illegible]
959. [illegible]
960. [illegible]
961. [illegible]
962. [illegible]
963. [illegible]
964. [illegible]
965. [illegible]
966. [illegible]
967. [illegible]
968. [illegible]
969. [illegible]
970. [illegible]
971. [illegible]
972. [illegible]
973. [illegible]
974. [illegible]
975. [illegible]
976. [illegible]
977. [illegible]
978. [illegible]
979. [illegible]
980. [illegible]
981. [illegible]
982. [illegible]
983. [illegible]
984. [illegible]
985. [illegible]
986. [illegible]
987. [illegible]
988. [illegible]
989. [illegible]
990. [illegible]
991. [illegible]
992. [illegible]
993. [illegible]
994. [illegible]
995. [illegible]
996. [illegible]
997. [illegible]
998. [illegible]
999. [illegible]
1000. [illegible]



Contact: sonar kapcsolat
Type: típusa
Rating: saját (kék), ellenség (piros)
Bearing: tőlem viszonyított iránya
Course: mozgási iránya
Speed: sebessége
Range: távolsága
Jobboldali display: (fegyverzet adatai)
Wep: 0-1-2-torpedo-rakéták-csali-állapot: kész, üres, kilőtt
Sonar: üzemmód

[illegible]
- műszerfal be-ki
- V: műszerfal el-vissza
- M: sonar képernyő be-ki
- balra kinéz
- [illegible] középre néz
- jobbra kinéz

Műszerfal:

Baloldali display: (saját hajó adatai)
Weyp: kijelölt navigációs pont
Bearing: iránya
Range: távolsága
[illegible]

Sz.JVC

ÉRTÉKELŐ

grafika	78%
hangjátszás	75%
kezelhetőség	73%
[illegible]	70%

ÖSSZHATÁS 75%

TESZTELVE: PC 576 KByte
VERZIÓK: PC

DEmOcracy AMIGA

Üdvözlök minden kedves érdeklődőt a Democracy [illegible] party után a minőségi termékek száma mindig le[illegible]

Kezdjük a sort két charttal. A Static Bytes által kiadott Eurocharts #23 és a Ram Jam féle The [illegible] most is egy eredeti intro nyitja meg, melyből a rászorulók megismerhetik a ferdehajlamú [illegible]

Nagyobb lélegzetű demók nem, de kisebb, érdekes és eredeti intrók, szép pack-selectorok, [illegible] populáris disk-mag-ek tömegével látt[illegible] napvilá[illegible] a utóbbi [illegible] hetek[illegible] bár a packmenük nem tartoznak a túlontúl keresett [illegible] közé, mégis megemlíteném pé[illegible]dául a német Essence, vagy a frissen felbomlott Lemon. tagjai által készített Movement selectort. Egy ilyen produkció megkódolása nem túl embert próbáló munka, de itt igazán kiderül kinek mennyi design-érzéke van.

A lemezújságok világa igen változatos, talán a leggyorsabban változó, és legérdekesebb területe a scene-nek. A listavezető magazinok, a RAW, az Upstream, a Top Secret és a Sledge Hammer (négyből kettő magyar!) még egy ideig váratnak magukra, de a jövő hónapban már ezekről is olvashattok. Megjelent azonban az újra megalakult legendás Razor 1911 Propaganda című újsága, mely bár nem a legjobb, de élvezhető olvasmány. A Defiance útjára indított egy igen felejthető nevű magazint, mely sajnos úgy néz ki, hogy a sikertelen, élvezhetetlen, csak hirdetésekből és hírekből álló újságok végeláthatatlan sorát gyarapítja.

A slideshow manapság kihalóban lévő állatfajta, ám úgy néz ki hogy a német Lego (ez egy csapat!) újonnan felfedezett tehetsége, Fade One igen nagy fába vágta a fejszéjét. Bár még nincs kiadva, de az 576 Kbyte-nak sikerült pár képet megszerezni nektek!

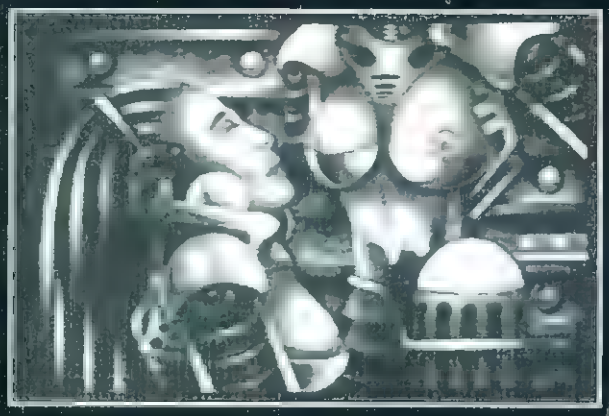
Intrók, intrók és intrók... Csak jönnek ezrével a nagyobb demók helyett. Érdekes hogy az ilyen nagy alkotások manapság már csak partykon jönnek ki és jó partyból évente csak 3-4 akad.. Közöttük meg csak az efféle kisebb, jó design-on alapuló produkciók jelennek meg. Mostanában a finn Banal Projects, a szintén nyelvrokonainkhoz tartozó Delicious, a megszűnt Kefrens tagjaiból álló Polka Brothers, és még sok ismert és ismeretlenebb csapat adott ki színvonalas, de nagyon rövid intrót. Ezeket nem is részletezném, de a képeken kis ízelítőt láthattok az utóbbi hetek termékeiből. Most álljon itt pár sor scene érdekesebb történéseiről felbomlott kettő a legkisebb csapatokból: a Lemon. sok tagja szerint csak jóféle [illegible] a többieket a Spaceballs-at erősítik. A dán supergroup, a Kefrens tagja megunták a folytonos komolyságot, visszarakták a piramist Egyiptomba és megalapították a Polka Brothers nevű, főleg poenos alkotásokon alapuló csapatot. Már két dentrójuk megjelent - a minőség nem, csak a hangulat változott. [illegible] gépekre fejlesztenek. Ez és az ehhez hasonló [illegible] történések láttán a scene vette az adást, és [illegible]

Igen, igen, gondolom Ti is észrevettétek hogy nem tudtam túl sok anyagról írni, de a hiba nem bennem van. Remélhetőleg a következő hónapra már dúskálhatunk a jobbnál jobb demókban. Addig is, a legjobbakat minden régi és új DemocraZy-nek!

[illegible]

C-64 DEmOrACy

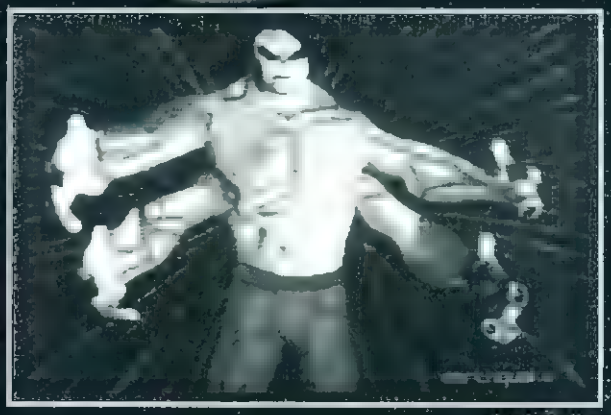
Hello mindenkinek! Rögtön az elején szeretnék szólni némi változásról, amely itt a C64-es oldalon is történt. Mint tudjátok, a legutóbbi számtól fogva új szerkesztőre talált az Amigás Democracy Fester személyében. Eme változást én egy régi ötletemmel szeretném követni: hasonlóan az Amigáshoz, itt is elmarad az értékelés. Ezentúl csak egy ismertető és valamiféle vélemény-nyilvánítás lesz ezeken a hasábokon a tesztelt stuffokról. Jópáran kérték már az értékelés elhagyását, úgyhogy most az ő kérésük is teljesült.



Elsőnek a CAMELOT party győztes demóját a "Tower Power"-t választottam, ami a party szervezőktől származik. Itt egy oldalas trackmo-ról van szó, amit az elejétől a végéig egyetlen srác, bizonyos Slammer kódolt. Nagyon nagy várakozás előzte meg a demót, már több mint egy éve dolgoztak rajta. A "jó munkához idő kell" mondás itt nagyon találó, grafikailag, zeneileg és még kódilag is fantasztikusat alkottak. Néhány a kiemelkedőbb effektekből: realtime forgó vectorbob alakzatok, chessboard y irányú mozgatása, fractal image plotter, vector tv doboz minden oldalán fillezett alakzatokkal, realtime forgó bob scroll, glenz vectorlabda 72 oldallal. Gondolom ennyiből is kitűnik, hogy nem véletlenül lettek elsők.

A második helyezést elért "Spasmolytic", a CENSOR-tól igen nagy meglepetést okozott. Sokak szerint az OXYRON "Coma Light 11" nevű demóját illette volna meg e hely. Hogy kinek volt igaza, azt döntsétek el Ti a program főbb atrakciói alapján: 3D scroller (hi-res), többszö[illegible]y-tracing, 8 bites digi [illegible] induló effektekkel, tö[illegible] ernyős viking kép fel-le [illegible]zása, újabb 8 bites digi [illegible] több effektel, [illegible] s [illegible] bob [illegible] "Wo[illegible] land" [illegible] zatbó[illegible] megs[illegible] digik[illegible] k é p [illegible] képe[illegible] ne[illegible] a [illegible] zete[illegible] [illegible]sign most is [illegible]zott preciz [illegible]ra készült.

Majd itt van a [illegible] light 11" az OXYRON-tól. Terjed[illegible] szintén kötelezős, csakúgy mint a "Spasmolytic", de a részek száma összehasonlíthatatlan. Régebbi olvasóink talán meg emlékeznek rá, hogy az OXYRON-t a jó, de design-ban nulla demok jellemezték. Ez most jócskán megváltozott, mert mostani anyagukban igen kitűnő a design is, zenészük kellemes melódiáival fűszerezve. A kódra most sem lehet panasz, íme néhány a sok közül: 6144 simplot, glenz TV doboz vector, fillezett vector űrhajók, gyors mandelbrot calculator, shadedots transformer, zselé dragonball vector és fractal zoomer a végére. Talán ebből már látszik, hogy nem alaptalanul mondták, hogy a CENSOR demója nem érdemelte meg az előkelő második helyet.

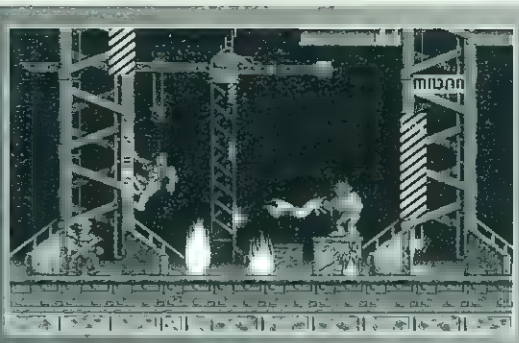


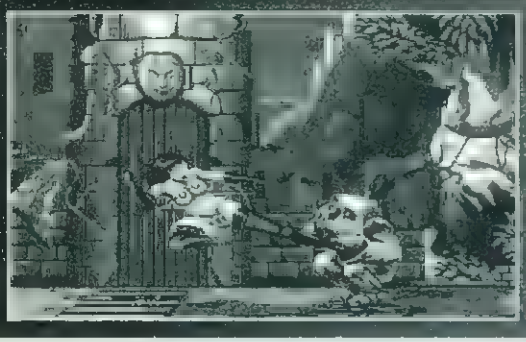
A végére egy slide show-t hagytam, ami a német HYSTERIC gondozásában jelent meg, neve az "Unpleasant ways to die"-t kapta. Igen nagy meglepetést okozott a dán party-n kiadott stuff, ugyanis hosszú idő óta nem hallottunk felőlük semmit és ráadásul egy totális átalakuláson is átestek. 22 darab hi-res interlace képből áll a kollekció, amely egy német grafikus, bizonyos "Elan Fleisher" képeiből lett összeválogatva. A képekre a morbid humor jellemző. A slide show kódilag is igen kellemesen van megszerkesztve, irq loader dolgozik benne, és 5 zene közül választhatunk. Ha ígéretüket betartják akkor nemsokára talán már egy demet is láthatunk tőlük.

Mr. Wax

AMIGA

Az ennek idején nagy sikert aratott Team 17 produktum, az Assassin [illegible] megújulva, **Assassin Special Edition** néven berobbant az Amiga szintere. A tipikus sztoriju (idegen hódítók támadása, mindenre elszánt hős beindulása, stb...) platform játék meg tipikusabb shoot'em up elemekre épül, de mindezek ellenére remek lövöldozést ígér a 'puffogtatóst' kedvelőknek. Robotok, lépegetők, mega nagyságú végszörnyek lesznek ellenfeleink, amik között egy tetszetős lézerfegyverrel vághatunk utat magunknak. A hatalmas kiterjedésű labirintusrendszerekben fellelhető aranyrögöket szorgalmasan gyűjtögessük, mert 50 felszedése [illegible] pedig egy extra életet ér. Az elődhöz képest átgyúrták a játék hátterét, a figurák mozgása kifinomultabb lett, és egy bónusz-zenét is komponáltak az új változathoz.

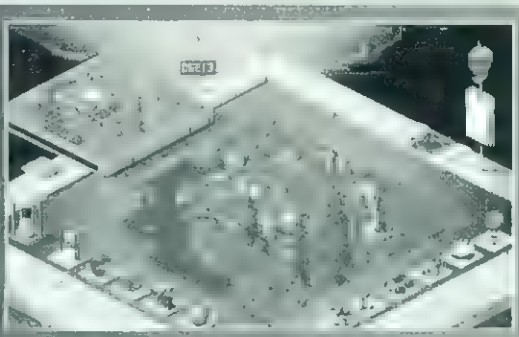


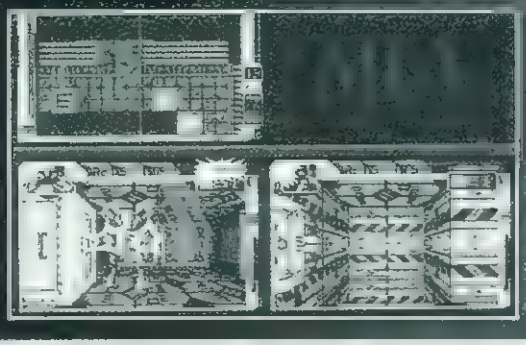


A 'Street' elő-, és utónevű [illegible] népszerűségének örvendő [illegible] **Streets** című produktumot. Extra meg[illegible] élvezheto, a harmadik már követhetetlen [illegible] a speciális mozgások megnyerőek, de az [illegible]

PC

Vegyük a Populus-t és a Civilization-t, majd hintsük le egy kis Dune 2 szálltal és megkapjuk a Mindscape legfrissebb opuszát, a **Genesis**-t. Magyarul: az is egy tipikus [illegible] gazdasági fejlesztő játék, amely az elődök pozitívumait és használható elemeit összegyúrva készült, természetesen kiegészítve jópár új lehetőséggel. Ebben is bányászhatunk, embereket [illegible] szerint irányíthatjuk, megadóztathajuk, stb, mindezt téve a társadalom boldogulása érdekében. Új vonásként felbukkan az ellenünk, mint 'atyaúristen' ellen való fellázadás lehetősége, tehát nem árt, ha jól végezzük a dolgunkat! Pozitív vonás, hogy saját magunk tudjuk a felfedezéseket, műszaki újításokat megtervezni, felügyelni. Egyszerre nemcsak egy embert tudunk foglalkoztatni, [illegible] körön belül akárhány polgárunknak adhatunk ki utasításokat. Grafikai és kezelhetőségi szempontból [illegible]

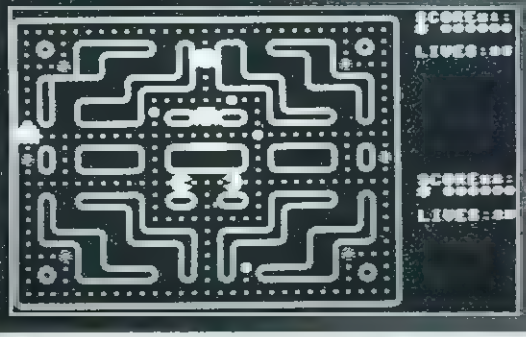




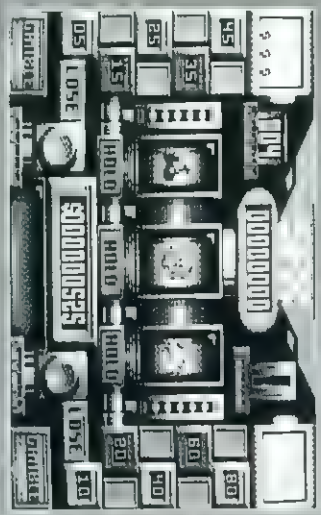
Amiga 1200 is [illegible] végre megjelent az utóbbi idők egyik legjobb [illegible] Kro is. Mivel [illegible] a legfontosabbak: 4 zsoldost kiválasztva kell [illegible] hiszen a képernyőn a hagyományos szerepjáték ablakos ablak) megtalálható. Ezen túlmenően leginkább tükrözni, valamennyi szokba bekerülve kell elő[illegible] játék egyedül is nagyon élvezetes, de ketten [illegible]

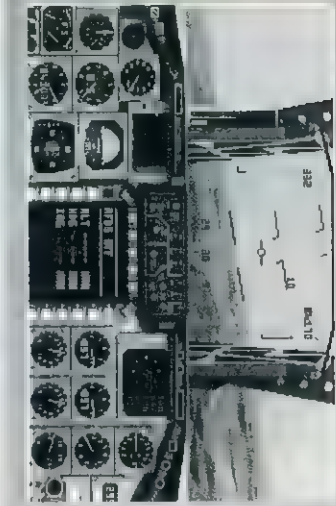
C-64

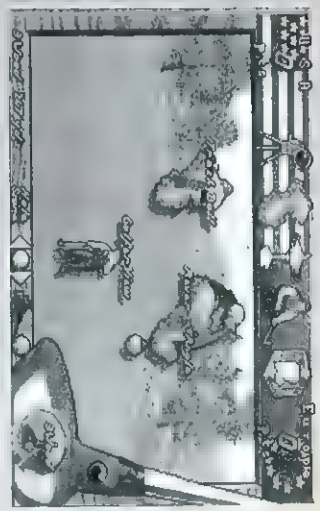
A hónap első bemutatásra kerülő 8 bites anyaga egy full-price (teljes árú) játék, amely a **Rome Torque** névre hallgat és egy felülnézeti motorversenyt tisztelhetünk benne. Igényesen elkészített elkészítésről van szó, ami azon túl, hogy kellemes látvány a szemnek, egyéb tulajdonságokban (játékhatóság, extrák, két játékos lehetősége) is megállja a helyét. Az osztottpályás képernyőn egyedül vagy ketten nyomulhatunk, kiválaszthatjuk, hogy milyen jojstick kombinációkra mozogjon a motorunk, új pályákat választhatunk, stb. A többiekhez viszenyitott helyzetünket egy apró kijelzőről olvashatjuk le, ha pedig nagyon szorongatott helyzetben vagyunk, tartsd valaki a torunkban motorozik), a tűzgombbal füstfelhőt eregethetünk, amitől kis időre egeretet nyerhetünk az üldözőktől. Aprók ugyan a sprite-ok, de ennek ellenére kényszerítő [illegible]



A Pac [illegible] is egyik [illegible] egy ki tudja hányadik epizód. Pac Family [illegible] Ebben is [illegible] üzemmódra kapcsolni, ahol ketten karülve bujkerc [illegible] bőkezű, már ami az életek számát illeti: 2% újrake[illegible]



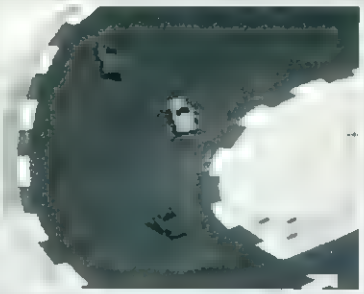


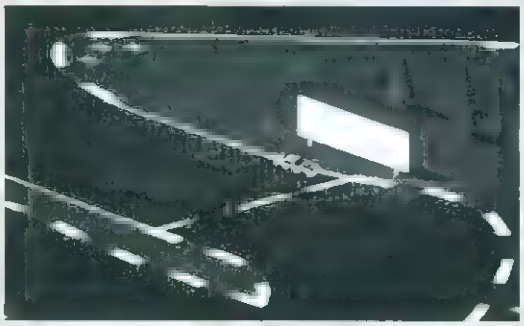


ÉRKEZÉSI OLDAL

A névtelenségből előtörő Acid Software cég egy világszerte top-listás anyaggal lepte meg a napokban az Amiga 500 és 1200 tulajdonosokat. A Hírekben már beszámoltunk előkészületeiről, és mára valósággá vált: a címe Skidmarks, stiusa autóverseny, élvezeti foka pedig MAXIMÁLIS!

Nem akármilyen versenyről van ám szó! Bizonyára mindenki ismeri az égi csatornákról a Big Foot, Earthquake, Nobody, meg hasonló nevezetű törzszülötteket, akik gyorsulási és "autólapítási" versenyeken szokták a főszerepet játszani. Ebben a játékban is ők uralják a terepet, ámde a zárt sportcsarnokok helyett a szabadban, 12 féle salakos vagy homokos pályán (az autók 1 lemezen, a pályák pedig 2 lemezen fértek el). A tereptulajdonságok nem bevásárlókocsiknak valók, ugyanis a szűk kanyarok, óriási ugratók és mesterséges buckák még ezen erőgépek rugóit, motorjait és karosszériáját is próbára teszik. Nemcsak egymásban tehetnek kárt, hanem a kanyarokat szegélyező sarokkövek és a túl nagy sebességgel megközelített buckás terep is megdolgozza a "csöppségeket". Mivel minden pályán van egy vagy két kereszteződés, ezért ez tovább rontja az "egy karcolás nélkül" való célbaérés esélyeit.

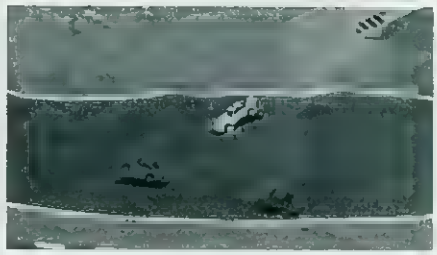


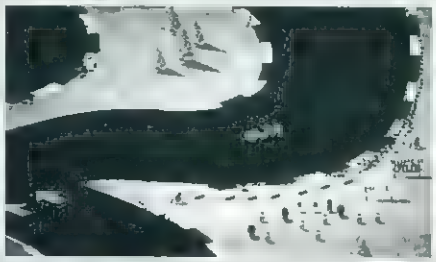


Apropó karcolás. Ami rendkívüli módon tetszett a játékban, az az egyszerű, de nagyszerű grafika. Példának okáért a kanyarokban, amikor hatalmasakat farolunk, a talajba belevésődnek 210 colos a keréknyomok, az autók rongydarabként repkednek a levegőben egy-egy nagyobb ütközés után, stb. Külön figyelmet érdemelnek a hanghatások: a gépek békésen dorombolnak a startkőnél, majd a rajt után a motorok dübörgése veszi át a stafétabotot, kiegészülve a fékezések és gumicsikorgások hangjaival. Állati jó!

Ha már a számítógép ellen kiversenyeztük magunkat (ugyanis 4-5 gyakorlómenet után alig akadunk legyőzőre), játszhatunk egy haverunkkal egymással ellen osztott képernyőn. Ilyenkor egy kicsit összelapulnak a pályák és a gépek és a játszhatóság is kicsit megsínyli ezt a módot, de a versenyszellem mindent legyőz! Sőt akár hárman vagy négyen is kínozhatjuk egymást, két számítógépet összekötve. Ez már döfi, nem?

A program legnagyobb hátulütője a kielégíthetetlen memóriaszükséglete. Egy 1 megás 500-ason csak 1 féle típusú gépek hajkurászhatják egymást a képernyőn, egy normál 1200-esen 2 féle, és csak a memóriabővítőkkel feltuningolt AGA gépeken lehet egyszerre 4 fajta autó a képernyőn. Jó hír viszont az 1200 tulajoknak, hogy a pályák képei finomabbak, az autók animációi pedig jobban kidolgozottak, mint az amúgy sem rosszul kinéző 500-as változatban. Ennek ellenére határozott véleményem, hogy az utóbbi néhány év egyik legjobban sikerült autóversenyével állunk szemben.





ÉRTÉKELŐ

grafika	83%
hangeffektek	80%
játszhatóság	90%
[illegible]	60%

ÖSSZHATÁS 88%

TESZTELVE: *Amiga* [illegible]

SKIDMARKS

SECOND SAMURAI

amennyiben a nap körül keringő kisbolygó annak tekinthető. Szerencsére a játék nem puszta csihi-puhi, hanem az említett logikai feladatokkal

[illegible]

Amig

ÉRTÉKELŐ

[illegible]	85%
[illegible]	79%
[illegible]	82%
[illegible]	50%

ÖSSZHATÁS 82%

TESZTELVE: Amiga 576 KByte

VERZIÓK: Amiga

Gabriel Knight

The Darkest Knight is Still Ahead

A Sierráról az utóbbi hónapokban igazán nem lehet panaszunk. Ezzel az [illegible] újabb remek epizódjai után, most egy új hősszel jelentek meg. Az illető neve: Gabriel Knight, az foglalkozását tekintve író, azonban eddigi novellái még nem igen hozták meg neki az áhított hírnevet, s persze annak annyi vonzata van, hogy Gabriel [illegible] könyvtelen az apjától örökölt kis lerombolt állapotú New Orleans-i könyvesbolt jövedelmével beérnie. Az üzlet könyvelőjének segítségére van Grace, a japán származású diáklány, aki - mint a játék során kiderül - [illegible] valószínű, hogy a kevés jövedelem remélhetőleg [illegible] Gabriel [illegible]

Első Nap

Gabriel reggel élénzsen vonszolva ki az üzletbe a szokásos, s [illegible] szokásos koffein adagját. Ejjel ismét rémálmok gyötörték egy Gabriel [illegible] hartásról, valamint egy rulkzmárról, s mint azt a Grace-szel való beszélgetésből megtudjuk, ennek valószínűleg az az oka, hogy Gabriel a legújabb könyvéhez a Voodoo varázslásról akar írni. Olvassuk el a [illegible] get, amiből a legújabb Voodoo gyilkosságokról értesülhet [illegible]

a lépcsőre s vegyünk fel egy maréknyi agyagot, ki tudja mire lehet még jó. Most lépjünk meg a Nagyi, s kérdezzük őt az ősiekről (Knight Family), szóval hívjuk pedig mindenkiről. A Nagyi akkor megemlíti, hogy jó lenne ha kimennénk a családi sírhoz a temetőbe. Fejezzük be a beszélgetést, s menjünk fel a padlásra. Vegyük magunkhoz apónk régi jegyzetfüzetét, majd próbáljuk működésbe hozni a falán lévő régi órát. Állítsuk be az órát három órára, a számlapot pedig úgy fordítsuk, hogy a tizenkettesnél a sárkány legyen. Most próbáljuk felhúzni a szerkezetet, mire egy titkos fiók nyílik ki. Vegyük ki a fényképet, és a levelet. Olvassuk el, melyen a Heinz Ritter név felkelti Gabriel figyelmét. Kérdezzük a Nagyi Heinz Ritter nevéről, ami mint kiderül Gabriel nagyapjának az eredeti neve. Vegyük útunkat a temetőbe, s ott jegyezzük le a fűzetbe az egyik kriptán lévő jeleket, s tegyük el a téglalapot. Ismét a tanál a hamukban látható [illegible] órát másoljuk le, majd menjünk haza, s kérjük meg Grace-t (Request Research), hogy nyomozza ki Malie Gedde címét. Ekkor már késő van, tehát a fiút hazár, s Gabriel elmegy aludni.

Második Nap

Grace reggel rögtön át is adja a Gedde villa címét. Az újság elolvasása után menjünk el a rendőrségre, s ismét érdeklődjünk Mosely után. Ezután már hamehetünk hozzá a szemben lévő ujtón. Miután azonban azt megtanuljuk, ülítsük be az épp szerelés alatt lévő légkondicionálót 90 fokra. Most Mosely-nak kissé melege lett s leveszi a zakóját. Beszéljünk vele, s kérjünk egy kis kávét. (Coffee) Miután ő kimegy, csörjük el a zakójáról jelvényét. Ezután kérdezzük a jelekről a kultúk körül (Patterns...; Other Stu...). Elmondja, hogy a [illegible] tőbbet tud erről, tehát menjünk ki, s kérjük el a rendőrnőtől az aktát (Can you...). Belépéskor látnunk, pont az kéne nekünk. Adjuk vissza az aktát, s kérjük meg Mosely-t egy fotó elkészítésére a könyvhöz (Photographs; A cop/author...). Miután az első kép megvan, mondjuk azt, hogy kimegyünk megnézni a helyszínt (Hold on...). Persze azelőtt ezt gyorsan vegyük fel az aktát, s tekintsünk róla fénymásolatot. Tegyük vissza az eredetit, s most már jöhet a második [illegible] Menjünk a Gedde villához, kopogjunk be, és mondjuk, hogy festes ügyben jöttünk (I'd like...; I do...), majd mutassuk fel a jelvényünket. Kérdezzük ki Malie-t mindenről alaposan, mire ő egy idő után megszégyeli a kis játékunkat, s közli, hogy tudja, hogy nem vagyunk rendőrök, s kidobatja Gabrielt. Menjünk a tárcs, ahol a festőművészek a művét elsodorja a szél, be a korlátos mögé, a szeberhez. Menjünk a hordagárushoz, s adjuk neki oda a könyvelőkönyvünket, mire az cserébe a kezünkbe nyom egy hordagot. Ezt adjuk oda a stappelő srácnak, s kérjük be a korlátos mögé a rajzát (Can you lit...). A rajzot adjuk vissza a művésznek, majd nyújtsuk át neki a jelekről készült fénymásolatot, valamint az utolsó gyilkosság karajzát jeleit. A festő megjegyi, másnapra megpróbálja valamit kihozni a dologból. Mázzunk el a vegyesboltba, ahová éppen akkor tér be egy kedves, [illegible] szemüvegt viselő öreg hölgy is, aki a helyiekhez hasonlóan francia származású, s vásárol néhány Voodoo kelléket. Miután elment, kérdezzük az eladót, hogy mit tud a Voodoo gyilkosságokról. Hirtelen valamit franciával motyog, de ha rákérdezünk, letagadja, hogy mondott volna valamit. Menjünk haza, s kérjük meg Grace-t, keresse ki az öreg hölgy címét (Request Research).

Harmadik Nap

Ismét Grace átadja kutatásainak eredményét, egy lapot egy telefonkönyvből a "C" betűnél. Olvassuk el az újságot, melyből értesülünk, hogy elsőnős lesz a Tulane Egyetemen "Afrikai rituálék" témával. Kérdezzük Grace-t ismét az üzenetelinkről: többek közöt Mosely vár minket a rendőrségen, valamint ismét hívott az a bizonyos Wolfgang Ritter. Kérjük el Grace-től Ritter számát. (Ritter's...) A szokásokat hívjuk fel a telefonkönyv lapján található 555-1280-as számot. Ez lesz az [illegible] keresett Cazaunoux, mivel Gabriel szövegén, hogy a Dőcielemé helyett hívjuk, nem lepődik meg. Szerencsére Gabriel pont meghallja, amint Madame Cazaunoux csitítja a kutyáit, s közben Castro-nak szólítja. Hívjuk fel az ügyfelünket (555-6170) s mondjuk azt, hogy Castro kínosabra vegyünk (Do you have...; I'm worried...), így sikerül megtudni Madame Cazaunoux címét. Menjünk el Mosely-hez, aki igen dühös a jelvénye miatt, s annak hangot is ad, majd tesztet lakatunk egy Czech nevű fickó sikertelen kihallgatásának. Ezután menjünk

el a festőhöz, aki közben elkészült a jelek összerakásával, s átnyújtja nekünk a teljes ábrát. Irány az egyetem, ahol Gabriel egy érdekes előadást hallgat végig... azaz hallgatna, ha közben el nem aludna. Miután az előadás végén felébred, menjünk be Dr. Hartridge-hez, s mutassuk meg neki a voodoo motívumunkat. Nagyon felkelti az érdeklődését, s le is másolja, s megigéri, ha talál valamit róla, azonnal hívni fog minket. Beszéljünk vele, s kérdezzük, nem tudja-e mit jelent az franciaul, hogy "cabrit sans cor". A válasz: "kecske szarv nélkül", ami pedig emberi áldozatot jelent. Térjünk be a St. Louis székesegyházba, s ott a pap öltözőjéből lavosítsunk meg egy papi ruhát, és a hozzá való gallért. Menjünk Madame Cazaunoux házához, s ott öltsük magunkra imént szerzeményünket, s zselézzük le a hajunkat. Kopogtassunk be, s természetesen mondjuk azt, hogy egyházi ügyekben jöttünk (It's Father...). Bent beszélgessünk az öreg hölggyel, s kérdezzük őt is arról a francia szövegről. Nem hajlandó elárulni a jelentését, így hát mondjuk el neki, hogy mi is tudjuk (It means "goat without horns"). Ezután kérdezzük őt az emberi áldozatokról (Human...), majd a valódi Voodoo Királynőkről (Real...), s a közben szóba kerülő titkos Voodoo Templomról (Voodoo Hounfour). A templom helyét sajnos nem tudja, de közben eszébe jut valami más, s átnyújt nekünk egy igazi Voodoo kígyó karperecet, s azt kéri, üzzük ki belőle a rossz szellemeket. Gabriel hozzá is fog, s mialatt mondja a rögtönzött szöveget, nyomjuk bele a karperecet az agyagba. Menjünk el a Dixieland boltba, s kérdezzük az eladót az előadáson hallott állatmaszkokról (Animal Masks; Willy Jr.). Szerencsénk van, pont van egy krokodil maszkja, viszont csak 100 dolcsi fejében hajlandó tőle megválni. Menjünk vissza az üzletbe, s időzzünk egy kicsit. Hamarosan Gabriel egyik barátja, Bruno jellenik meg, s meg akarja venni apánk festményét.

Pont egy százast igér érte, tehát adjuk el neki (How much...; Stay...; Fine...). Menjünk vissza a boltba, s a pénzt átadva vegyük meg a maszkot. A nagyobb összegű vásárlás fejében a bolttól kapunk egy ajándék "Mester Játékos Italt" is. Térjünk be A Napolean House-ba, s ott beszéljünk a pultossal. Kérdezzük a bár vendégeiről (Bar Patrons) többször is. Elmondja, hogy a középső asztalnál már évek óta a bárba jár sakkozni Sam és Markus, s hogy Sam sokkal jobb játékos, de Markus valahogy pszichikusan megbénítja, s így még soha nem nyert. A Voodoo-ról érdeklődve a pultosnak az is eszébe jut, hogy Sam-nek már volt dolga a Voodoo-val (Voodoo; Sam and...). Adjuk tehát Sam-nek a Voodoo italunkat, s mondjuk el, hogy mire való (This is...; This Voodoo...; Ever...). Természetesen Sam hamarosan mattot ad Markus-nak, így alig várja, hogy meghálálhassa nekünk az italt. Adjuk neki oda az agyaglenyomatunkat, ugyanis mint kiderül, Sam foglalkozása ékszerész. Másnapra meg is igéri, hogy hozza a kész karperecet. Látogassuk meg ismét a temetőt, ahol a Gedde kriptánál Gabriel Malia-val fut össze, s megpróbája meghívni őt a boltjába, de úgy tűnik reménytelenül. Ismét késő van, ideje haza menni. Este Gabrielt kellemes meglepetés éri: megjelenik nála Malia.

Negyedik Nap

Grace szemmel láthatólag dühös Malia miatt, s nem szól egy szót sem. Olvassuk el az újságot (Gabrielt roppanttul bosszantja, amiért a rendőrség lezárta a Voodoo ügyet), majd menjünk el a karperecért. Ha az megvan, a Jackson Tér feletti lelátóból távcsővel nézünk le a térnek annak a részére, ahol a Voodoo dobos üldögél. Crash-t pillantjuk meg, amint odamegy a doboshoz, s mond neki valamit, majd eltűnik a templom felé. Menjünk mi is a templomba, ahol megtaláljuk az elég rossz bőrben lévő, haldokló Crash-t. Mutassuk meg neki a karperecünket. Így már beszélhetünk vele, s kérdezzük, mit mondott a dobosnak (Drummer). Ideges lesz, amiért meglátttuk, de így kénytelen elmondani, hogy egy üzenetet adott át, ugyanis a dobosok továbbítják NEKIK az üzenetet a Rada Dobkód segítségével. Kérdezzük őt is a Voodoo templomról (Voodoo Hounfour), ekkor elmondja, hogy a város egészét egy titkos Voodoo kartell irányítja, ám többet nem tud mondani, ugyanis meghal. Vizsgáljuk meg a hullját, s húzzuk el a pólóját a mellérő. Másoljuk le az ott látható kígyó tetoválást. Látogassuk meg ismét a Nagymamit, s most érdeklődjünk nála Wolfgang Ritter felől. Mint megtudjuk, Wolfgang a nagyapánk testvére, tehát úgy tűnik valami fontos dolog miatt akar velünk ennyi év után beszélni. Menjünk haza, s tárcsázzuk a számát. (49-09-324-3333) Wolfgang-ot rossz előérzetek gyötrik, s azt akarja, hogy azonnal utazzunk Németországba. Ez persze lehetetlen, így végül Gabriel csak annyit igér meg, hogy elolvassa azt a régi könyvet, amit Wolfgang fog neki küldeni. Sétáljunk ki a térre, ahol immár egy jósnő is megjelent. Egy idő után elkezd táncolni, ekkor menjünk oda hozzá, s enyelegjünk vele egy kicsit. A tánc közben a jósnő elejti az egyik kendőjét, ezt vegyük fel, s adjuk vissza neki. Cserébe kapunk egy ingyen tenyérjóslást, ám a jósnő valamin nagyon megrémül, s elrohan. Távozzunk a térről, majd térjünk vissza. A jósnő ekkor ismét az asztalánál fog állni. Amint megszólítjuk, átszellemülve figyelmeztet minket, hogy hagyjuk a Gedde családot békén, s eltűnik. Látogassuk meg a Voodoo Múzeumot, s ott a tulajt, Dr. John-t kérdezzük a Voodoo-ról, majd azon belül a jelenleg gyakorolt Voodoo-ról (Current...). Erről azonban nem sokat tud, s elküld minket egy jósnőhöz Ms. Moonbeam-hez. Menjünk oda, s mutassuk meg Moonbeam-nek a sirról készített feljegyzésünket. Moonbeam meg is adja a megfejtést, mely egy a gyűlésre szóló meghívó. Menjünk haza, s Grace-t kérjük meg két újabb kutatómunkára (Request Research): egyrészt a Rada Dobok miatt, másrészt a Voodoo minta miatt. Ismét beesteledik, ezúttal azonban Gabriel megy Malia-hoz.

Ötödik Nap

Reggel Grace egy csomó dolgot ad át nekünk: egy régi újságcikket, amit a mintáról talált, a Rada Dobokról egy könyvet, amit postán rendelt, végül Wolfgang bácsikánk küldeményét, s vele együtt a levelét. A Wolfgangtól kapott könyv egy Gunter nevű ősünk naplója, melyből megtudhatjuk, hogy Gunter egyik boszorkányüldöző útján akarata ellenére beleszeretett egy Tetelo nevű rabszolganőbe. Miután kiderült, hogy a boszorkány akit keres, nem más, mint Tetelo, cserbenhagyta a lányt, s családjának szent erejét, s az ősi talizmánt felhasználva elpusztította Tetelo követőit. Ezután azonban a talizmán eltűnt, Tetelo ellopta. Hamarosan csörög a telefon, s Dr. Hartridge izgatottan újságolja, hogy rájött a Voodoo minta eredetére. Gabriel megígéri, azonnal odamegy, tehát teljesítsük is az ígéretet. Az egyetemen azonban Gabriel sajnos már csak Hartridge hullaját találja, úgy tűnik, szívroham vitte el. Vegyük fel viszont a jegyzetét, melyen néhány érdekes név található. Nézzünk be a Voodoo múzeumba, ahol meglepő sötétség fogad minket. Pillanatokon belül a múzeum kígyója tekeredik Gabriel nyakára, s ha nem nyomjuk meg azonnal a ventillátor gombját az ajtó mellett, kiszorítja Gabrielből a lelket. (A pythonok érzékenyek bizonyos rezgésekre.) Közben megérkezik Dr. John is, aki közli, hogy a múzeum zárva van. Menjünk haza, ahol Grace valami zöldet fedez fel az arcunkon, amit nyomban le is vesz, s beteszi a hamutartóba. Ez nem más, mint egy kígyópikkely, amit vegyünk ki a csipesszel a hamutartóból, s vizsgáljuk meg a nagyítóval. A pikkely egyezik a tó mellett találttal, ez tehát már bizonyíték. Menjünk el Mosely-hez, s kérjük meg, hogy újra nyissa meg a Voodoo nyomozást (Reopen Case). Adjuk át neki a bizonyítékainkat: Dr. Hartridge jegyzetét, a Voodoo ábráról szóló régi cikket, valamint a két egyforma pikkelyt.

Hatodik Nap

Reggel az üzletbe belépve szörnyű látvány fogadja Grace-t: egy megkinzott áldozati csirke hever a szőnyegen.

Miután Gabriel eltakarította a tetemet, olvassunk újságot, melyből megtudjuk, hogy ma van St. John éjjele, a Voodoo ünnep. Kis idő múlva egy boríték érkezik, benne egy kulcs, s egy levél Mosely-tól, melyben közli, hogy a Voodoo kartell keze messzire elér, ugyanis elmozdították az állásából. Menjünk ki a térre, s a dobos mellé állva, a Rada könyv segítségével, fejtsük meg az aktuális üzenetet mely a következő: Gyűlés este a mocsárnál. (Call Conclave Tonight Swamp) A tér másik felén beszéljünk a büfés sráccal, s javasoljuk, hogy térjen vissza a kerekeken lévő üzletével a rendőrség felé (Say...; You say...; Why don't...; I definitely...). Ezután mi is menjünk a rendőrségre, s mikor az ügyeletes kimegy kaját venni, gyorsan nyissuk ki Mosely ajtaját a kulccsal. Húzzuk ki Mosely asztalfiókját, ahonnan egy nyomkövető szerkezet, s két hozzá való poloska kerül elő. Látogassuk meg a Voodoo múzeumot, s ott helyezzük el az egyik poloskát a rituális koporsóba, más néven Sekey Madoulé-ba. Most menjünk a temetőbe, jegyezzük le az újabb üzenetet a sírról, s a régi üzenet betűit írjuk át az újra. Így három betű marad ismeretlen, ezeket viszont a szövegből ki lehet következtetni: Y,U,M. Ezek után a téglادارabbal - amikor a gondnok nincs ott - üzenjünk a siron Dr. John-nak, hogy hozza a koporsót. Az üzenet tehát: DJBRINGSEKEYMADOULE. Mielőtt a mocsár felé vennénk útunkat, térjünk be Grace-hez, s festessük magunkra a Crash-ről lemásolt tetoválást (I'm going...; Well...). A mocsárnál a keresőnket bekapcsolva hamar megtaláljuk az ünneplőket, ám mielőtt közéjük vegyülnénk, vegyük fel a krokodil maszkot. A szertartás előtt Dr. John, azaz Sas Testvér két kérdést tesz fel (A válaszok: Damballah, Ogoun Badagris). A szertartáson valami kábító port fújnak Gabriel arcába, így elég nagy örültséget csinál: leveszi a saját, s a papnő maszkját, aki nem más, mint Malia. Malia felismeri őt, ekkor azonban Malia-ba beköltözik Tetelo szelleme, aki pedig Gabriel-ben ősi ellenséget fedez fel. Hősünknek tehát menekülnie kell, ám nem jut messzire, elveszti az eszméletét...

Hetedik Nap

Otthon Grace kellegeti Gabrielt. Mint kiderül, előző este Grace követett minket, s neki köszönhetjük, hogy hazakerültünk. Hívjuk fel Wolfgang-ot s beszéljünk vele, vajon hol lehetnek Tetelo maradványai, és a talizmán (Tetelo; Talisman; Tetelo's Remains; African Homeland). Amikor Wolfgang meghallja, hogy Hartridge rájött Tetelo őshazája hollétére, úgy dönt, azonnal utánanéz a könyvtárban. Nézzünk ki a temetőbe, ahol a Gedde kripta nyitógombját rejtő doboz ezúttal nyitva áll. Nyomjuk meg a gombot. Ekkor valami csörömpölést hallhatunk, s a kriptában koromsötét fogad. Világítsunk a zseblámpánkkal, s húzzuk ki a középső koporsót. Meglepetésünkre Mosely hullája fekszik benne. Ekkor azonban Gabriel elejtí a lámpát, s azalatt valaki leütöt. Magunkhoz térve vegyük ki az üres koporsóból Mosely pénztárcáját, abból pedig Mosely hitelkártyáját. Otthon Grace közli, hogy Wolfgang üzeni, megtalálta amit keresett, s ránk hagyta a kastélyát. Rendeljünk telefonon (585-1130) egy repülőjegyet Mosely pénzén Németországba (How much...; Charge...), s irány a reptér. A kastélyba érkezve a házvezetőnő, Gerde elmondja, Wolfgang elutazott. Menjünk jobbra a kis szentélybe, s vizsgáljuk meg a képeket, amikről kérdezzük ki Gerde-t (Chapel...; Initiation...). Mint kiderül az Árnyvadászok felavatását ábrázolják, amit végezzünk el mi is: a hálószobaablaknál messük meg a kezünket a hával, ugyanit vegyük fel a tálat és az állót az asztalról, valamint a tekercset a falon lévő kis tartóból, vágjunk le a hajunkból, majd a hallban vegyük magunkhoz a tört a falról, és a sót Gerde mellől, a szentélyben tegyük a tálat az oltárra, hintsünk bele sót, vágjuk meg magunkat, s a vért eresszük a tálba, térdeljünk le, s végül olvassuk fel a tekercset. Látszólag semmi nem történt, ám Gabriel azanapi álmában mégis értesül róla, hogy Árnyvadásszá vált.

Nyolcadik Nap

Reggel az ágy mellett egy kulcsot pillanthatunk meg, amivel nyissunk be balra, a könyvtárba. Vizsgáljuk meg először a középső polcot, ahol Gabriel egy a Benin Köztársaságról szóló könyvre lesz figyelmes. Olvassunk bele: Gabriel néhány információ mellett egy újabb könyvre talál egy utalást. Keressük meg azt a könyvet is, abba is olvassunk bele, ahol persze egy újabb utalást találunk stb... Egy idő után eljutunk egy könyvházhoz, amelyben Gabriel egy fényképen egy az álmaiból ismerős formát, a kőr a körben formáját domborzati alakzatot fedezi fel, melyben egy ősi templom rejtőzik. Most már tudjuk, hová kell menni, mutassuk hát meg Gerde-nek a könyvet, hogy meg tudja rendelni a repülőjegyet. (We can...)

Kilencedik Nap

Menjünk be a templomba, ahol a körfolyosón a szétszórt kőlapokat úgy tegyük a helyükre, vissza a falra, hogy az órajárással ellentétesen emelkedjen a rajtuk látható kígyók száma. Két kőlap be van ragadva a helyére, ezekhez viszonyítva kezdjük el a műveletet. Keressük meg a kígyó formájú rudat, s a három kígyót ábrázoló lapnál toljuk be a rudat a lapon lévő lyukba. Ekkor kinyílik a templom ajtaja, ám a múmiák is felébednek. Lassan mozognak, így egy ideig el tudunk jutni, ám egy helyen egyszerre hárman támadnak. Ragadjunk meg egy indát Tarzan módjára, s máris ott vagyunk a bejáratnál, ahol viszont túlerő már végzetesnek bizonyul. Hirtelen azonban megjelenik Wolfgang, aki egy fáklyával néhány másodpercig távol tartja a múmiákat. Ezalatt lépjünk be az ajtón, s az ott lévő lyuk és a rúd segítségével zárjuk le az ajtót. Persze még Wolfgang is gyorsan beugrik, így ketten foghatunk a szentély felderítésébe. A terem végében lévő áldozati kőasztalon vizsgáljuk meg a lyukakat, melyek a falon lévő rudak helyeinek látszanak. Emeljük le tehát a rudakat, s a helyükre téve próbáljuk megemelni az asztal tetejét. Wolfgang szerint feláldozott szív nélkül nem fog az asztal kinyílni, tehát javasolja, hogy vágjuk ki a teremben heverő tetem szívét. Tegyük is ezt meg, ám amint Gabriel belehasít a hullába, egy ördögi varázslatnak köszönhetően Wolfgang-nak már csak a halálhörgését hallhatjuk. Végül tényleg kinyílik a kőaszal, s Gabriel Tetelo maradványai mellett meg is találja a talizmánt, de úgy tűnik meg is kellett fizetni az árát. Gabriel bosszút esküszik.

Tizedik Nap

Visszaérkezve New Orleans-ba menjünk rögtön haza, ahol Grace-nek hűlt helyét találjuk, ugyanis elrabolták. A szobánkból egyszer csak előjön Mosely szelleme is, aki mint kiderül, nem is annyira szellem, elmondja ugyanis a történetét, hogy a Gedde kriptában való nyomozásakor, amikor épp rányitott egy bandatag, hogyan vesztette el a pénztárcáját (ismerős történet...). Beszéljünk Mosely-val, s készítsünk tervet (Make a Plan), amit aztán hajtsunk is végre: amíg Mosely még elintéz néhány dolgot, menjünk el a templomba, s a gyónófülke falán látható lyukba illesszük bele a rudunkat. A fülke egy titkos lift. Lent először is helyezzük el a fülke padja alatt Mosely-nak a poloskát és a rudat. Keressük meg a templom raktárhelységét, s onnan hozzunk el két maszkot, s a hozzájuk tartozó köpenyeket is. Keressük meg most azt az irodahelységet, ahol az egyik asztalon egy könyv hever. Ezt vegyük fel, ugyanis a törzstagok neveinek a Radakódjai találhatók benne. Sétáljunk a szentély közepébe, ahol a dobokkal hívjuk el a szobájából Dr. John-t azaz Sas Testvért (Request Brother Eagle). Ezután gyorsan menjünk el Dr. John szobájába, s ott a falról akasszuk le a kódkártyáját. Három kódos ajtó van, az egyik mögött az eszméletlen Grace-t találhatjuk. Időközben Mosely is megérkezik, tehát gyorsan ébresszük fel Grace-t a talizmán segítségével. Ezalatt azonban már az ajtón kívül kezdetét veszi a szertartás, tehát gyorsan kell egy terv: öltözzük magunkat, és Mosely-t az álarcokkal, míg Grace továbbra is újultnak tetteti magát. A szertartáson, amikor épp végezni akarnak Grace-szel, mutassuk fel Malia-nak, pontosabban Tetelo-nak a talizmánt. Dr. John-ra sajnos ez nincs hatással, s nyomban megindul felénk. Szerencsére azonban Mosely előrántja fegyverét, és tüzel. A halott robosztus szívéből a vér pont az áldozati asztalra ömlik, ami így kinyílik, s láthatóvá válik a Gedde Bálvány. Tetelo persze még nem adta fel. Először is mentsük meg a barátainkat, s dobjuk oda Mosely-nak a talizmánt. Így persze védtelenül maradunk, viszont amikor Tetelo épp el akarja metszeni a torkunk, elég közel kerülünk az asztalhoz. Kapjuk ki a bálványt, amit Gabriel gyorsan a földhöz csap. Ezzel Tetelo-nak úgy tűnik vége: megnyílik alatta a föld, ám még sikerül megkapaszkodnia. Azonban nem szabad elfelejteni, hogy Tetelo Malia testét használja, próbáljuk tehát visszahúzni Malia-t. Ekkor Malia látva, hogy nem hagytuk őt cserben, felülkerekedik Tetelo-n, ám mivel tudja, hogy ennek így sosem lesz vége, önként választja a halált. Ezzel tehát a több évszázados küzdelem lezárul.

V.Z.

ÉRTÉKELŐ

grafika	78%
hang/zene	75%
kezelhetőség	73%
kihívás	70%

ÖSSZHATÁS 75%

TESZTELVE: PC 576 KByte

VERZIÓK: PC

KASTÉLY

Meglepetésként KIKUGI

Megvásárolható minden 576 KByte shopban illetve megrendelhető az újság címén.

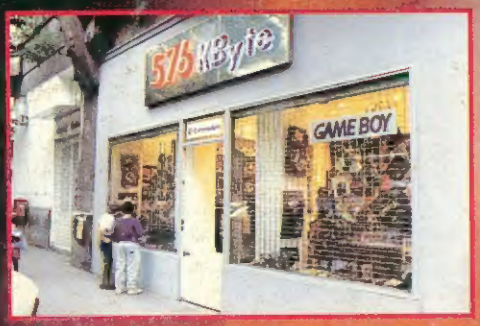
Kiadja az 576 KByte

TETЯIS

576 KByte SHOP

HELY, AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!

1137 BUDAPEST,
POZSONYI U. 14.
TEL: 11-26-415



TOVÁBBI BOLTJAINK

BUDAPEST,
Kassák L. u. 64.

SZEGED,
Dugonics u. 9/a

PÉCS,
Teréz u. 15.

SZOMBATHELY,
Szent Márton út 33.

KAPOSVÁR,
Szondi u. 18.

VESZPRÉM,
Haszkovó út 18/G

GYÖNGYÖS,
Zrínyi út 12.

EGER,
Katona tér 1-3.

SALGÓTARJÁN,
Főtér 1.

SZOLNOK,
SÁRVÁRI KRT. 2.

9021 GYŐR,
KIRÁLY U. 18.
TEL: (96) - 322-151

M I N D E N

AMI A SZÁMÍTÁSTECHNIKÁHOZ KELL